XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2012. NOV-DEC. III. évf. 10-11. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

27. szám




SCORE : 000200

Az FPS-ek hava!

Folytatjuk azt a hagyományunkat, miszerint egy új lapszámnál a lap egyik szerzője írja a bevezetőt, s amely megtiszteltetés ebben a hónapban nekem jutott ki. Kezdjünk is bele, mert voltak történések bőven.
Lassan a végéhez közeledik 2012, a jelenlegi konzolgeneráció, de ennél aktuálisabb az, hogy bizony Böjtös Gábor ettől a hónaptól kezdve már nem főszerkesztője a magazinnak, valamint előreláthatólag a cikkek írását is felfüggeszti. Böjti igen sokat tett a lapért tavalyi érkezése óta, s ahogy a Konzol Magazintól megszokhattátok, ő is hónapról hónapra csiszolva egy szebb és jobb kiadvánnyá varázsolta a lapot.
Az újság története vele is gazdagodott, ám az élet útjai kiszámíthatatlanok, ami miatt a vele íródott fejezet most lezárul. Innen is sok sikert kívánunk neki a továbbiakban, és köszönjük az elmúlt időszakot.
Szemünket a jövőre szegezzük, csalódásra semmi ok nincs, a műsor folytatódik veletek, s vélhetően, remélve, az ő cikkei által is.
Másik „távozóként" magamról kell szót ejtenem, a munkahelyem sok időt vesz ki belőlem, ezért egy ideig a lapban én sem fogok publikálni, de az online felületet teljes erőbedobással viszem tovább.
Szomorkodtunk ebben a hónapban? Egy kicsit igen, azonban dübörögnek a korongkészítő szalagok, szállítva a karácsonyi szezon legjobb alkotásait. Befutott hozzánk a mesteri Assassin's Creed III, a Call of Duty: Black Ops II, a Halo 4, az új Hitman, a szélsebes Need for Speed: Most Wanted, valamint az utolsó pillanatokban beeső Far Cry 3 is, csak hogy a nagyobb neveket említsem. Íróink is mindent megtettek annak érdekében, hogy ez a Konzol Magazin igazán nagyot üssön – és a történteket elnézve, talán még annál is többet.
Szollár Gergőt például kobra marta meg a Sonic All-Star tesztelése közben, de szerencsére épp arra járt Scarlett Johansson, aki a mérget kiszívva megmentette Geri életét – tudod haver, már csak az érdekelne hol vájta beléd méregfogait a kígyó! Petúnia ebben a hónapban bezsákolt magának egy Super Slim PS3-at, amelyhez a passzt a Magazin dobta, keviny-nek pedig nagy álma teljesült egy targonca meghekkelésével.
Szasával végre sikerült megígértetni, hogy 2013-ban befejezi a Castlevaniát (ne tudjátok meg, mióta hallgattuk a nyavalygását a tettek helyett!), és még napestig sorolhatnám a történeteket.
Ahogy a cím is utal rá, főleg az FPS-ek uralták a hónapot, e jeles műfajt több mint fél tucat cím képviseli most, köztük pár igen kiemelkedő, és meglepően alacsony színvonalú darabbal. A rengeteg játék miatt pár rovat most is kiszorult, de azok a következő számban visszatérnek.
Sajnos a Wii U-ról lecsúsztunk, de ígérjük, januárban beszámolunk róla részletesen… Mi? Január? Igen kedves olvasó: a kezedben tartott újság duplaszám, ez azonban semmilyen mértékben nem érinti az előfizetőket, továbbra is ahány lapszámra előfizettek, annyit fognak megkapni. A 15. oldalon egy „apró" nyereményjátékkal kedveskedünk még nektek, valamint egy 1000.- Ft-os kuponnal is.
Nem szaporítom tovább a szót, nem lesz világvége december 21-én, a Konzol Magazin pedig megjelenik januárban! És pont!

Kellemes Ünnepeket és Boldog, Játékokban is Gazdag Új Évet Kívánunk Mindenkinek, találkozzunk jövőre is!

Dzsek és a Konzol Magazin csapata





HÍREK

BEMUTATÓ

TESZTJEINK



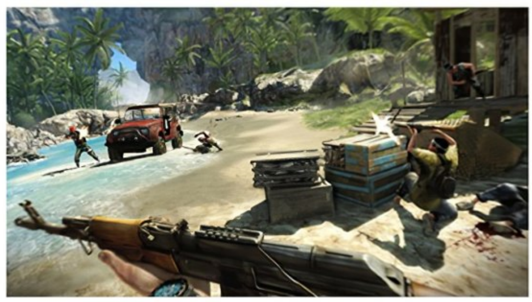




Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu







ROVATAINK



Azok a csodálatos nők és férfiak





Mindig figyelünk rátok, olvasókra, hiszen a Konzol Magazint nektek szerkesztjük oly' lelkesen, hónapról-hónapra. Közösségi portálunkon kérdeztük, hogy mit szólnátok ahhoz, ha ebben a hónapban mesterséfünk és csinos társa, Cortana feszítene mini-rovatunkban, az ötlet pedig tetszett nektek, ezért mi feltúrtuk a netet.

Bizony, erőteljesen kellett keresgélni, ugyanis furcsábbnál furcsább pozitúrákban láttuk viszont az Xbox zászlóshajójaként is emlegetett franchise meghatározó karaktereit. Abba most inkább ne menjünk bele, hogy az alkotók általában mit, hogyan és hová képzelték mesterséfünk és Cortana társaságában… maradjunk csak a választott összeállításnál: két remek kép hőseinkről, melyből az egyik „kicsit" mutatósabb.

Az OkosÜvegnek tényleg van gógyija?

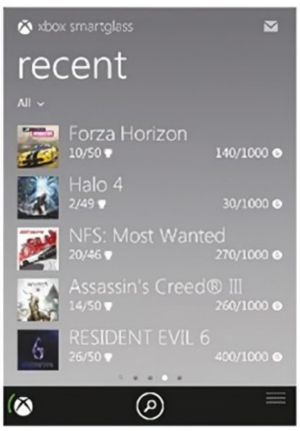
Elképzelhető, hiszen a SmartGlass alkalmazás egy alternatív, de legfőképpen olcsó megoldás lehet a videojáték ipar egyre terjedő „második kijelző" üzletágában.

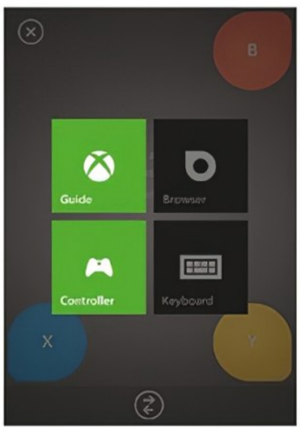
Miért? Nos, a válasz roppant egyszerű: a SmartGlass applikáció Xbox360 játékokat és szolgáltatásokat bővít ki extra funkciókkal, ráadásul az alkalmazás multiplatform cím, vagyis telepíthető iOS, Android és Windows Phone-alapú készülékekre is, ám a vadonatúj, nyolcas verziószámú Windows-on is elfut.

Ez azt jelenti, hogy nem szükséges új hardvert vásárolnunk súlyos összegekért, amennyiben meg szeretnénk tapasztalni a több képernyős játékélményt.

És az jó? – kérdezhetitek most. Jó bizony. Már a GameCube – Gameboy Advance is hasonló kapcsolatban voltak az előző generációban, jelen pillanatban pedig a PlayStation 3 – PS Vita kombó próbálkozik vele, a Wii U-ról nem is beszélve, amely alapvetően erre az új funkcióra épít. A SmartGlass annyival „okosabb" a fent említetteknél, hogy ingyenesen beszerezhető, platform tekintetében pedig igen széles skálában lefedi a jelenlegi tablet-telefon piacot.

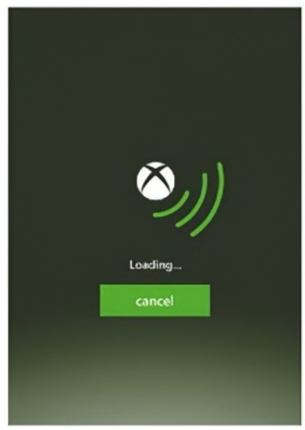
A kihasználtsága már egy másik kérdés lesz: potenciál van benne, ahogyan az elődökben is. Ha sikerül kreatív kezekbe adni a gyeplőt, a SmartGlass (és vele együtt a PS Vita és a Wii U kontrollere is) új távlatokat nyithat a videojátékok világában. Jelen esetben például a Forza Horizon-ban kerül rá a játéktérkép vagy a Halo 4-ben a Waypoint (Halo-karrierünk) követhető nyomon. Magát az Xbox-ot is vezérelhetjük vele, akár mobilnetes kapcsolaton keresztül is (közös WiFi hálózaton gyorsabb), valamint a különböző alkalmazások is egyre kiterjedtebben fogják támogatni.











Ejtették a vádakat a Sony kontra hackerek-ügyben

Anthony Battaglia (amerikai bíró) elutasította a Sony felelősségre vonásáról szóló vádiratokat az egy évvel ezelőtt történt hackertámadások kapcsán.

Ugye még ti is emlékeztek arra a nagy port kavart hackertámadás-sorozatra, amely megbénította a PlayStation Network szolgáltatást és egyúttal több ezer személyes adatot is illetéktelenek kezébe juttatott?

Az ügy – természetesen – bíróság elé került, a per azonban azóta is húzódik. Viszont a legújabb információk szerint Anthony Battaglia bíró nyolcból hét vádiratot elutasított, amelyek elméletileg a Sony felelősségét bizonyították volna a történtekben. Battaglia szerint a Sony egyértelműen megfogalmazta felhasználási feltételeiben az adatvédelmi irányelveket, így a vádiratba foglalt „nem megfelelő tájékoztatás" feltételezése nem állta meg a helyét a bíróságon.

Kíváncsian várjuk az ügy végszavát, ami a legoptimistább becslések szerint is még jó pár évig elhúzódhat…

PLAYSTATION® Network

Dobozt kap a The Walking Dead: The Videogame

A méltán népszerű, a The Walking Dead képregényeket feldolgozó stuff (XBLA/SEN) hamarosan megkapja kerekített változatát.

Bizony, olykor mégsem téveszti meg az embert az a bizonyos hatodik érzék: a Telltale Games eddig csak digitálisan elérhető The Walking Dead című játékát december 4-től már a fizikai valóságban létező boltok polcairól is leemelhetjük majd.
A korong természetesen tartalmazni fogja a teljes történetet, vagyis az összes megjelent epizódot.
De nem csak ezért örömködhetünk: az igazi meglepetést az előrendelhető Compendium One gyűjtői kiadás fogja okozni, ami barátságos ára ellenére (mindösszesen 69.99$-on mérik majd) magában fogja foglalni a képregényes sorozat első 48 számát!
Ha eddig még nem kóstoltál (Biztos ez volt az idevaló szó?) bele a The Walking Dead világába, akkor először vess magadra, aztán sipirc elintézni az előrendelést!

Szerintetek érdemes volt áldozni a dobozos megjelenésre? Írd meg nekünk a véleményed a konzol.eu-ra!



Emlékezni fogsz rám?

Bár már megjelenési dátumot is kapott a Capcom új IP-je, a Remember Me, úgy tűnik, még mindig akad hely a játék világában – legalábbis azoknak a gamereknek biztosan, akik Új Párizs futurisztikus utcáin szívesen találkoznának virtuális énjükkel.



A játék arckönyves oldalán bukkantunk rá a kétségtelenül nagy érdeklődésre okot adó felhívásra, amelynek kapcsán a fejlesztők azoknak a leendő játékosoknak a jelentkezését várják, akik szeretnék viszontlátni magukat a Remember Me sötét és ármányokkal átitatott világában.
Az ötlet egyáltalán nem új, anno a The Walking Dead egyik epizódjába is lehetett kuncsorogni a statisztaszerepért – ám míg ott agyhalott zombiként manifesztálódtunk, a Capcom friss üdvöskéjében Új Párizs lakójaként tengetjük majd mindennapjainkat.

Szóba került a szerkesztőségben, hogy talán nekünk is be kellene neveznünk a felhívásba: mondjuk közösen demonstrálhatnánk Peach hercegnő szigorúbb házi őrizetéért a Super Mario 128 kapcsán…



Vászonra kerül Shepard parancsnok kalandja(?)

Már nem is tudjuk összeszámolni, hány videojáték vár arra, hogy betörjön a filmes szakmába is… íme, az újabb jelentkező.

Gears of War, Halo és World of Warcraft: hirtelen ennyi franchise jut az eszünkbe, ha számba vesszük a készülő videojátékos adaptációk sorát.
(Meg a Castlevania, ami már jó ideje húzódik. Sajnos. – a főszerkesztő) Nem tudjuk biztosan, miképpen fogadjátok majd ezeket a mozikat, de úgy tűnik, a gépezet működik, hiszen most újabb címmel bővült a „megnézzük, hátha jó lesz" lista.
Melyik játékról beszélünk? A Mass Effectről, amelynek világa dúskál a tartalomban és potenciálban, így akár Star Trek vagy Star Wars szintű élményt is kaphatunk – ha Morgan Davis Foehl is úgy akarja.
Tudjátok, az ő nevéhez fűződik a Férj és feleség című alkotás, ami bár jó film volt, de azért egy csöpp aggodalomra ad okot, hogy Foehl azt a Mark Protosevich-et váltja, akinek a Legenda vagyok és a Thor forgatókönyvét is köszönhetjük…

Sebaj, a puding próbája az evés, csak addigra nehogy kihűljön a Bioware überhypekemencéjében sült sorozat.



Nagy ciciket akarunk!

Nehogy félre értsétek, mert nem mi, hanem a Dead or Alive rajongói: a lányok domborulatai csakis miattuk kapták meg aktuális méreteiket. Mi mélyen elhatárolódunk a témától!

Yohei Shimbori, a játék direktora szerint a fejlesztők a tervezőasztalon még úgy gondolták, hogy sok év után végre a DoA lányainak is kijár a természetes szépség – a szolid, visszafogott megjelenés és a szürkeség… látjátok, az ember egyszer szeretne hódolni a nőknek azzal, hogy nem a tökéletességet célozza meg, erre tessék.

Pedig mi is osztjuk Shimbori álláspontját: felháborítóak azok a dekoltázsok, a mininél is kisebb szoknyák, a nyuszis kosztümről meg már nem is beszélve! ***(Haver, csak a saját nevedben beszélj. – a főszerkesztő)***
Jedi figyelmét is hogy elterelte a játékmenet elemzéséről az a rengeteg 90-es cickó!
Nem csoda, hogy állandóan elverték online is: egyszerűen képtelenség így a megfelelő kombóra összpontosítani.

Együtt érzünk haver… igazi szenvedés lehetett a televízió előtt ülni.

Dzsek

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban tesztek, bemutatók és rovatok szerepelnek?

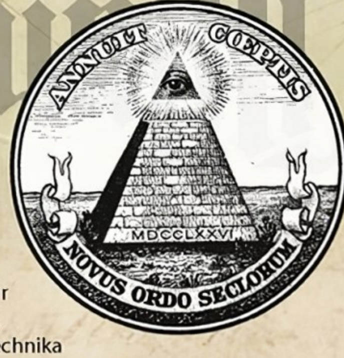


A jövőbe pillantva

Bár egyelőre nem sok visszajelzés jött az utolsó Összeesküvés-elméletekkel kapcsolatban (jó, ez nem a ti hibátok, elvégre a 26. szám megjelenését követő harmadik napban gépelem ezen sorokat), úgy gondoltam, kicsit továbbviszem és -bontogatom abban papírra vetett gondolataimat, plusz a társaságotokban belenézhetünk a jövőbe is, amely sok izgalmat tartogathat számunkra. Már persze csak akkor, ha a rovatban eddig megjelent feltételezések igaznak bizonyulnak, erre pedig ugyanúgy meg van az esély, mint arra, hogy azokból semmi sem igaz, elvégre még nem találkoztam egy olyan emberrel sem, aki tényekkel és bizonyítékokkal (!) tudta volna alátámasztani a véleményét a háttérhatalom nemlétezésével kapcsolatban. Mintha azok a kifejezések, hogy „ez hülyeség", „nevetséges feltételezés", „miért tennének ilyet", mind fegyvertények lennének egy egyetemes igazság mellé állítva. Nem azok. Fényképekkel, épületekkel, iratokkal, hivatalos dokumentációkkal, történelmi tényekkel lehet odaállni az összeesküvés-elméletek mellé, amik nem száz százalékosan, de mégis hathatósan igazolnak történéseket, okokat és lehetőségeket. Természetesen kellemetlen, ha az ember kikerül a komfort zónából, de ha a tengeren eltévelyedve egy cápa harap a kezedbe, arra sem az lesz a normális reakció, hogy kineveted a víz alatt bugyborékolva, majd az arcába vágod, hogy „Ez nevetséges, miért tennél ilyet?".

Ami az előző számból kimaradt

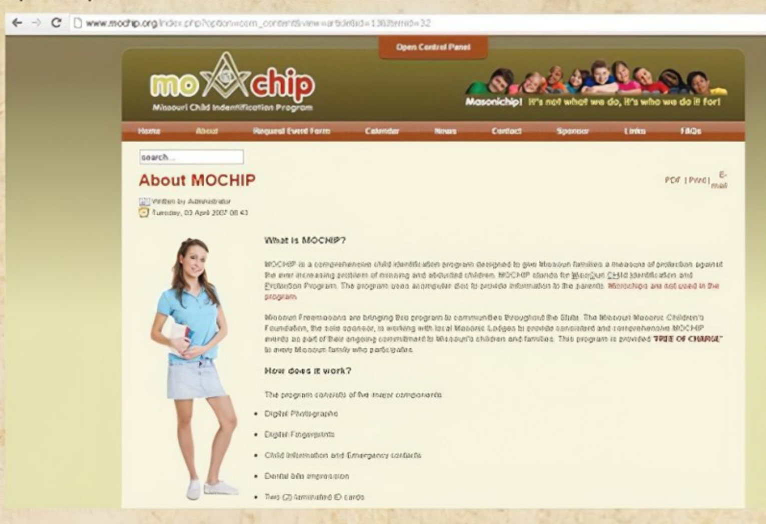
Miután elkalandoztam az Olimpia és az azt körülölelő mizéria háza táján, majd sorba vettem az elképzelhető lehetőségeket, egy nagyon fontos gondolat felett elsiklottam. Ez pedig az egyik legrégebbi taktika, ami nem csak a rovatban kitárgyalt társaságoknál használatos.
Mert mi van akkor, ha az egész beharangozás (nagy változás, robbanás, fertőzés lesz, meg ki tudja, még micsoda) csak arra szolgált, hogy amíg az emberiség 99 százalékának (avagy az átlagembereknek) szinte teljes egésze az eseményeket figyeli, addig meg lehessen tenni bizonyos lépéseket annak a célnak az irányába, amely már régóta áhított lépcsőfok a bábjátékosok körében?
Mi van, ha rendkívül fontos momentumok felett siklottunk el, miközben a nyitó és záró ceremóniák minden másodpercét utalásokat és jeleket vizslatva figyeltük, illetve egyszerűen csak élveztük ezt a hatalmas és remekül



megvalósított rendezvényt?
Mint azt már említettem, biztonságtechnika szempontjából így is nagyszabású lépések történtek Nagy-Britanniában… de mi van akkor, ha ez csak a legelső fok, ami némileg a szemünk előtt zajlott, miközben a lépcsőforduló további részletei is le lettek fektetve a nagy építők által, bár azok messze elkerülték a figyelmünket?
Nézhettek paranoiásnak, gondolhatjátok azt is, hogy folyamatosan csak a konteós oldalakat bújom, miközben nagyítóval sétálok az utcákon, hogy piramisokat keressek, amiket nagy „Heuréka!" felkiáltással nyugtázok még Egyiptomban is. De nincs így. Átlagos videojátékos vagyok, aki átlagos életet él, foglalkozik a családjával és a barátnőjével, a háziállataival, miközben sokat olvas, filmet néz, de közben feltűnt neki valami, aminek igyekszik maximálisan utánajárni, ezért információkat keres és feldolgozza azokat.
Ennyi az egész. Nem mánia, nem megszállottság, maximum egy hobbinak mondható, ami azonban akár még jól is jöhet.

Szóval, miközben információkat keresek, nyitott szemmel járom a várost, hallgatom és olvasom a híreket, furcsa dolgokat találok és látok. Például feltűnt már, mennyire nyomatják a chipes kártyákat, az elektronikus vásárlást és a többi ezzel kapcsolatos marhaságot? Hogyne, nagyon praktikus megoldás, egyszerűen szuper, hogy már készpénz sem kell, csak a kártyámat tolom a leolvasó elé, aztán már mehetek is, de biztosan csak ennyiről van szó és ez kell is nekünk?
Nyáron is feltűnt már a villamosmegállókban állva, hogy nagy plakátokon hirdetik a chipelt bankkártyákat.
Szoktatnak a gondolathoz, semmi gond, mindent a kényelemért. Az sem probléma, hogy egy rakás intézményben már kötelező a chipes belépő (Amerikában iskolákban is – ha nem élsz vele, egy csomó lehetőségtől megfosztanak, a közösségből némileg kitaszítanak: „Gyerekek, legyetek az új rendszer aktív részesei, a jövőben ezt meg







fogjátok köszönni nekünk!"). Adminisztráció szempontjából ez fontos lépés.
Ami viszont már kellemetlenebb, arról az underground médiában lehet olvasni. Külföldi lapok szerint (a fősodrású tévéknél és egyéb forrásoknál sem cáfolatot, sem pedig megerősítést nem találtam – ha valaki ilyesmire bukkan, ossza meg velem is) az Obama Health Care keretein belül olyan törvény lett beiktatva 2012 júliusának végén (amikor mindenki az Olimpiára figyelt), amely 2013. március 13-ától kötelezővé teszi a gyerekekbe helyezett személyi verification chipet. Ami ugye a korábbi változatok fejlesztett verziója: minden adattal és személyes anyaggal, amit bárhol le lehet olvasni (rosszabb esetben ki is lehet kapcsolni, ami jelenleg ki tudja, mit fog jelenteni azon felül, hogy mondjuk nem vásárolhatsz és nem adhatsz el semmit). Állítólag egy-két állam fel is emelte a szavát a törvény ellen, miszerint „azonnal fejezzék be a fenevad bélyegének megteremtését és népszerűsítését".
Sőt a gyerekek átnevelése és bechipelése (Tényleg elhitte bárki is, hogy mindez a kutyák miatt van? Tényleg elhitte bárki is, hogy a gyerekekbe már nem kerül hasonló, de ha mégis, az a saját érdekükben történik? Hát ennyire hiába beszélünk páran már annyi ideje?) már el is kezdődött.
Tessék rákeresni a MoCHIP elnevezésű programra. A teljes név: Missouri Child Identificitation Program. Az eszköz elnevezése: Masonichip. Ha nem lenne tiszta a dolog, elég ránézni a hivatalos oldalon lévő jelképekre. Nem is kendőzik a lényeget.
A jövő elkezdődött, a gyerekekbe pedig a gondos szülők adatják be azt a terméket, amivel később engedelmes szolgákká válhatnak a lehető legkontrolláltabb világképben, amit a nagyok álmodtak meg.
Persze mindezt azért, hogy ne tűnhessenek el, ne történhessen velük baleset.

Nos… az oldal aljának vészes közeledte miatt akkor kalandozzunk el egy kicsit a jövő felé is (ehhez a korábbi bekezdések jó átvezetőnek bizonyultak). Kicsit kiegészítve a cikk eleje felé írtakat: nem véletlenül foglalkozom a témával még mindig.
Első cikkem idejében történt velem pár olyan érdekesség, ami konkrét figyelmeztetés és erőfitogtatás volt. Viszont én nem szeretek hallgatni, nem szeretek vágóhídra menetelő áldozat lenni, ahogy azt sem szeretem, ha sokan vannak ott körülöttem. Éppen ezért nem tetszik sok más dolog sem.
Nem tetszik, hogy „a világ legolvasottabb könyve" egy pornográf szado-mazo történet, amit muszáj elolvasni (Miért? Mert mindenki azt olvassa? Miért? Mert mindenhol ezt írják?) – meg sem lepődtem, hogy a hazai változatot az a kiadó népszerűsíti, amelynek logójában már eleve a papírt és tollat átadó faun szerepel, a kínálatukról pedig még nem is beszéltem. Nem tetszik, hogy „kamaszoknak és kamasz-lelkűeknek" olyan könyvsorozat jelenik meg, aminek kötetei közt olyanok szerepelnek, mint A pokol jegyese, amin egy fekete szárnyakkal megáldott angyal áll.

Plusz nem tetszik a konzolok jövője. Internetes pletykák szerint a következő Microsoft gyártotta masina beépített Kinect 2-vel fog rendelkezni, ami nem csak a mozgásérzékelős játékok további hadát jelenti, de azt is, hogy online kapcsolat mellett az otthonodban leszel állandó megfigyelés alatt a szórakoztatóipari termékednek köszönhetően. Nem tetszik az írisz-leolvasók tervezése (többek közt a repterekre), a Facebook térnyerése az életünkben és azon kívül (ha nem vagy fent, lassan nem is létezel, az arcbejelölés pedig rengeteg lehetőséget ad a fizikális világban is), a készpénzről történő teljes átszoktatás a digitális fizetésre (Mexikóban már azt is korlátozzák, milyen összeghatár felett alkalmazhatod egyik és másik megoldást).
Mindez tényleg csak paranoia?
A Grey State című független filmben (tessék megnézni a trailert) lefektetett jövőkép még mindig csak nevetséges összeesküvés? Tényleg szükségünk van chipekre, teljes nyomkövetésre (ne felejtsük el, hogy ezt már az „okostelefonokkal" elkezdték), 24 órás megfigyelésre? Persze még sorolhatnám a kérdéseket és mindazt, „ami a csőröm böki". De minek? Hiszen a világ nem áll meg, ahogy a folyamat sem. Az irány pedig majd kiderül, milyen értékeket hordoz, ha hordoz olyat egyáltalán. De ez eldől még a későbbiekben, addig én csak elméletekről írhatok, amiket igyekszem információval megtámogatva előadni nektek.
Hiszen a leírtak mind elméletek. Összeesküvés-elméletek, amelyeket alapból elvetünk, mert nem férnek bele az általunk elképzelt, és a belénk nevelt világképbe.
Természetesen a leírtak mind képezhetik a kitalációk fogalmának tartalmát.
Természetesen vitába is szállhatsz megalapozott érvekkel és gondolatokkal.
Ám ha ilyenek nincsenek a tarsolyodban, ne mondd azt, hogy mindez lehetetlen, ne mondd azt, hogy mindez hülyeség.
Ne kérdezd azt, hogy miért tennének ilyesmit… gondolj arra, hányszor próbálták már elnyomni az „átlagos" embereket izmusokkal és hangzatos szlogenekbe bújtatott embertelen eszmékkel, amiknek emberek százezrei és milliói estek áldozatul.
Ne képzeld azt, hogy gonoszság és embertelenség nincs, önző érdekek által vezérelt tragédiák nem léteznek. A történelem bizonyítja, hogy mindez nem fikció, a múlt pedig általában megismétli önmagát. Figyeljetek a jelekre és gondolkozzatok.
De legfőképpen: vigyázzatok magatokra és egymásra.

Böjtös Gábor





A Thor-dosszié

Miért pont **Thor**t vettem elő e hónapban? Jó a kérdés! Sokat morfondíroztam, ki is legyen a rovat következő alanya. Egyesek úgy gondolhatják, hogy ha már megvolt Póki és Szupi, most Batmannek kellene következnie, de a múlt hónapban volt DC-s karakter, ráadásul kedvenc Denevéremberünk valószínűleg több felvonásos történet lesz. A Supermanes cikket úgy fejeztem be, hogy a szívemhez nem igazán áll közel a karakter, mivel túl tökéletes számomra, s emiatt picit unalmas.
Ám a Marvelnek is van egy hasonló kaliberű figurája, ők valamiért mégis jobban meg tudták fogni ezt a legyőzhetetlennek tűnő karaktert és egész jó történeteket tudtak alátolni. Ő pedig nem más, mint a Viharisten, Thor!

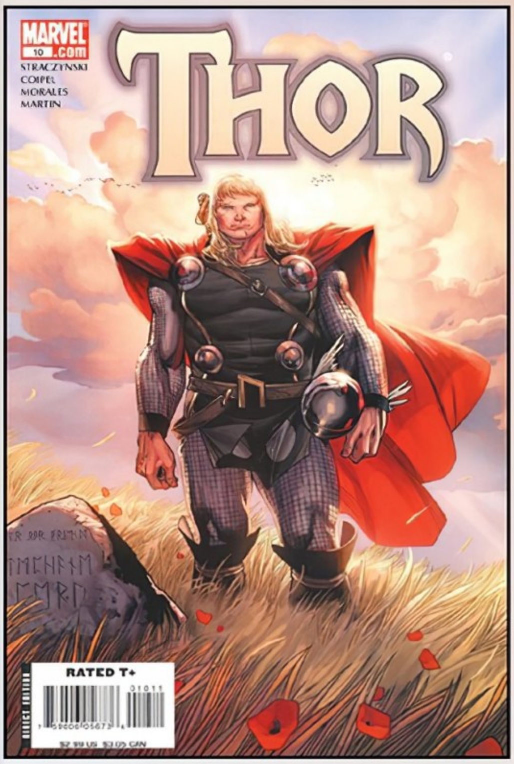
A '60-as években, miután Stan Lee és Jack Kirby a tudomány és a technológia felhasználásával megalkotta Vasembert és számos egyéb szuperhőst, úgy gondolták, jó ötlet volna, ha kicsit a mitológia felé fordulnának. A DC is előhozakodott Wonder Woman figurájával, akinek létrehozásakor a görög és római mitológia szolgált alapul, szóval mindenképp követendő példának tűnt ez a fajta irányváltás.
Thort, akinek karakterét a germán/norvég mitológia inspirálta, Stan Lee, Larry Lieber és Jack Kirby alkotta meg 1962 augusztusában, majd debütálása a Journey into Mystery 83. számában valósult meg. Thor apja (Odin), Asgard isteneinek királya egy napon megelégelte fia beképzeltségét, és hogy egy kis alázatra nevelje, megfosztotta korábbi életének emlékeitől és egy sánta, amerikai orvostanhallgató, Donald Blake testébe zárta a Földön. Blake az eredeti múltjáról mit sem sejtve elvégezte az egyetemet, majd kiváló sebészként praktizált és szerelembe esett egy nővérbe, Jane Fosterbe.
Tíz év telt el a Földön, mikor is Blake egy norvégiai utazása során belekeveredett egy földönkívüli invázióba, majd egy barlangba bemenekülve talált egy kopottas sétabotot. Mikor azt a veszélyben odacsapta a földhöz, az eszköz hirtelen átváltozott régi kalapácsává, a Mjolnirrá, Blake pedig átalakult Thorrá, visszakapván eredeti személyiségét (Odin a kalapácsba rejtette fia erejét, amit egy közönséges botnak álcázott, és Thor csak akkor kaphatta vissza erejét, ha méltónak találtatik rá; később derült ki, hogy a Viharistennek egyébként ez a barlang az eredeti szülőhelye).
Az idegenek legyőzése után visszatért New Yorkba, és Blake-ként civil életet élt, Thorként pedig felvette a küzdelmet a gonosz bűnözők ellen, míg a Bosszú Angyalainak alapító tagja nem lett. Ezekben a képregényekben Thor még vissza tudott változni Blake-ké, és ettől kapta meg azt a tónust, melytől szerethetővé vált (Blake sokkal sebezhetőbb figura, mint Clark Kent). Sikerült megtalálni azt az egyensúlyt, amivel Thor beilleszkedhetett ebbe a többségében mutánsok és számkivetettek által uralt univerzumba, viszont ékes nyelvezetével és pompájával mindig is utaltak isteni mivoltára.

Thor történetei kezdetben a Földre korlátozódtak, de mindig is kellő izgalommal szolgáltattak, köszönhetően annak, hogy hősünket Asgard bőven ellátta a megfelelő ellenfelekkel. Thor végül rájött, hogy Donald Blake csak egy Odin által készített személyiség volt; idővel egyre kevésbé érdekelte őt az orvosi karriere. Bár Thor erős érzelmeket táplált a Föld iránt, az emberek közt élnie egyre kisebbrendűnek tűnt számára.













Viszont nem ez volt az utolsó személyiségkeveredés Thor részéről.
Beta Ray Bill egy korbinita nevű faj tagja, akinek bolygólyát Thor egyik ősi ellensége, Surtur pusztította el, majd onnan elmenekülve összetűzésbe került Thorral.
Miután kétszer legyőzte a Villámistent, képes volt felemelni a Mjolnirt, mivel méltóvá vált rá, ezért Odintól kapott egy saját pörölyt, és innentől az asgardiak szövetségesévé vált (lett egy új Thor, csak csúnyább).
Mivel Odin átadta Billnek azt a varázslatot is, mellyel Thor Blake-ké változott, ezzel véget ért a Thor-Blake éra (idővel külön vált a két személyiség), ezért Thor új identitást vett fel és Sigurd Jarlson néven építőmunkásként dolgozott a továbbiakban. Ekkor ismerkedett meg Eric Mastersonnal, akivel egész jó barátok lettek. Az egyik történetben Eric halálosan megsebesült, miközben Thornak próbált segíteni Mongúz ellen, ezért Thor rávette Odint, hogy egyesítse az ő és Eric életenergiáját, aminek eredményeképpen a két férfi innentől egy testen osztozott.
Thor és Eric versengett azért, hogy minél több időt tölthessenek a testükben, majd miután Thor megölte Loki nevű testvérét, Odin száműzte őt, így teljes mértékben Eric kezébe került az irányítás, valamint a Viharisten minden ereje is (Thor a tudatalattijába lett elzárva).
Egy idő után Odin megbékélt és feloldozta Thort a béklyóból, de Eric is bebizonyította, hogy kiváló hős, ezért Odin megjutalmazta őt egy elvarázsolt buzogánnyal, és innentől Villámcsapás álnév alatt folytatta tevékenységét a Földön. Beta Ray és Eric igazán üde színfoltot hoztak Thor életébe és ezért továbbra sem fulladt ki a hagyományos alteregó-formula.
Volt még amúgy egy másik alternatíva is: Jake Olson. Jake mentősként halt meg a Bosszú Angyalai és a Pusztító közötti csatában, majd Odin egy szolgálója Thornak adta Olson személyiségét és így a Viharisten felvehette annak alakját is, majd így megint kavarni kezdett Jane-nel.
De idővel ettől az alakjától is megszabadult. Thor gyenge pontja mindig is az ereje volt, mivel annak mértéke soha nem lett pontosan definiálva. Egyszer szinte mindenható volt, máskor meg simán lecsapta egy gyökér piti szuperbűnöző. Pont ezt orvosolta az, mikor Odin meghalt és Asgardban Thor vette át a hatalmat, emiatt pedig az ereje is megnőtt. Egy igazi isten lett, a földi hősök fölött álló lény, és úgy is mutatták be a képregényekben. Ez erős váltás volt az eddigi haladó szemlélethez képest, de szereplőnknél mindig megmaradt egy tudathasadásos állapot régi alteregójával, Blake-kel kapcsolatban.
Az egyik történetben összecsap Vasemberrel, ahol az írók teljes mértékben érzékeltetik az ember és az asgardi isten közti különbséget: hogy erők szintjén már nem egy ligában játszanak.
Thor ebben az időszakban inkább vezető, és majd csak ezután számít harcosnak, ezért az izoláltság is megjelenik a személyiségében. Viszont ez a rész kihat a Polgárháború eseményeire is, ahol Tony Stark a Viharisten DNS-éből egy Thor-klónt állít elő, akivel a regisztrációelleneseket akarja „jobb belátásra bírni".
Idővel a készítők azt is eljátszották Thorral, hogy megölik, de természetesen ő is feltámadt, mint Superman, majd az alternatív valóságban gonosszá válik, gyereke születik a Varázslónőtől. További csemegék közül is válogathatnék, de a két oldalamnak vannak korlátai. A legutóbbi Avengers vs. X-Men eseményeiben Thor megütközött Főnixszel, akivel szemben alul is maradt, majd Amerika Kapitány hívására csatlakozott az új Uncanny Bosszúállókhoz, akik a klasszikus Bosszú Angyalai és az X-Men tagjaiból állnak.
Ám az eddig elmondott események mind a 616-os világban történtek, most nézzük meg az Ultimate világ Thorját is.

Thor karakterét az Újvilág univerzumában először teljesen meglepő módon, érdekesen kezdték. Thorlief Golmennek nevezték el a figurát, akit szimpla őrültként kezeltek, aki csak azt állítja magáról, hogy ő a legendás norvég viharistenség, akit apja, Odin küldött a Földre. Bolondokházába zárták, és azt hitte mindenki, hogy biztos valami mutáns vagy szuperkatona, és azért vannak különleges képességei. Thor sikeresen megszökött az intézetből, miután pedig segített legyőzni Hulkot, szoros barátságot kötött Vasemberrel és Amerika Kapitánnyal, majd csatlakozott az Ultimates csapathoz (a Bosszúállók újvilágos megfelelője).
Sokáig nem is derült ki, hogy mi az igazság az erejét illetően, aztán sajnos íróváltás és ötlethiány miatt puritán módon oldották meg a dolgot, és lezárták annyival, hogy igen, ő az az asgardi isten és kész. Jó indítás után erős visszaesés jellemzi az újvilágos Thort.
Jelenleg ott tart a történet, hogy ő az utolsó élő asgardi, és látja az egykori istenek szellemét, akik többnyire segítenek neki.
Legutóbb pedig Jane Fosterrel költözött be a Stark-toronyba.
A Thor-film is inkább az újvilágos szériából merített (de nem teljesen), viszont szerintem kellően élvezetesre sikeredett.
Mindazonáltal legyen szó az eredeti Thorról vagy akár az adaptációiról, jól látható, hogy Thor karaktere, még ha néha mellőzésre is került a Marvel képregényeiben, mindig elő tud hozakodni valami olyasmivel, amiért nem kellett rebootolni az egészet, mint mondjuk Supermannél.
Mindkét hős hasonlóan hatalmas erővel bír a többiekhez képest (a saját univerzumukban), de a különbség az, hogy mivel Szupi egy elpusztult világból jött, számára nincs egyenrangú ellenfél (vagy csak nagyon ritkán, pl. Zod; na meg az a hülye kryptonit, mint gyenge pont… pfff), Thor esetében viszont Asgard egy kifogyhatatlan kincsesbánya.
Azt meg már csak halkan jegyzem meg, hogy az Acélemberrel ellentétben a Viharistent nem itatja át az amerikai patriotizmus, és talán ezért is olyan különleges karakter – immáron több ezer éve…

JediEco

Források: *marvel.com, wikipedia.org, comicsalliance.com, kepregeny.net*







„Hipszterkasza"

Amióta a Capcom bejelentette, hogy nem új számozott epizóddal, nem egyfajta rebootal (újraértelmezett újrakezdés) folytatja a hack'n slash stílusú Devil May Cry sorozatot, egy európai stúdió kezébe adva a fejlesztés jogát, folyamatosan lobognak a virtuális tüzek az internetes fórumokon.
A láng pedig nem csak ég, de perzsel is.
A szoftver felállításáért felelős Ninja Theory kezdetben látványosan járta a saját útját, olyannyira, hogy nem csak egy új, modern Dantét adott be főszereplőként a nagyközönségnek, de még a game címét is csak egyfajta „ráutaló magatartásként" DmC-ként hirdette be. Az online rajongói haraghullám azonban cunamiként érte el a brit, cambridge-i stúdió bázisát, minek eredményeképpen az elmúlt hónapok során mind a dizájnerek, mind a játék promóciójáért felelős szakemberek láthatóan azon dolgoztak, hogy hidat verjenek régi és új Dante közé.
Így történt meg az, hogy a szoftver címébe szépen lassan visszakúszott az ikonikus eredeti megnevezés: a Capcom **DmC Devil May Cry** logóval hozza majd forgalomba a szoftvert 2013 legelején.

Nem kicsit örültem neki, amikor megérkezett barlangomba a kizárólag PS3-as fejlesztői gépen futó, 10 pályás előzetes verzió. Nagyon ki akartam már próbálni az új Devil May Cry-t, többek között azért is, mert általában marhára nem szimpatikus nekem az a fajta felhasználói magatartás, amikor valaki tényleg teli szájjal fikáz valamit, amiből még egy másodpercet sem tesztelt saját kezűleg. Másfelől aki olvasta régen az 576 Konzolt, az emlékezhet rá, hogy a Hideki Kamiya által megálmodott, 2001-ben PSone-ra érkezett első DMC nagy szerelmem volt, máig az nálam az etalon a zsánerben.
Harmadrészt pedig természetesen látni akartam az új Dantét akcióban, mert őszintén megvallva, nem nyerte el a tetszésemet maradéktalanul a trendi fizimiska.
Szerettem a régi fehér hajú Brad Pitt Dantét. Trendit írtam, igen, és tudom, hogy ezzel a sokakat irritáló szóval megalapoztam a hangulatot, de ez van, ezt lehet szeretni, vagy nem szeretni: az intro legörgése után már egyértelművé vált, hogy az újragondolt Dante annyira naprakész, mintha egy trend-applikáció tervezte volna. Super skinny farmer, kifűzött bőrbakancs, lógó trikó, dús frizura, és az erősen „laza vagyok, belesz@rok" attitűd sugárzik a képernyőről egy olyan srác által prezentálva, aki két tökéletes poligontestű macát francia nyelvleckéztet egy kocsi hátsó ülésén, zúzos rockzenei aláfestés mellett.
Mindenképpen jó az irány Dante-gizdaság ügyben, ha azt vesszük alapkoncepciónak, hogy akkor 2001 volt, most meg 2013 lesz. (Gondolj bele, TE hogy néztél ki 2001-ben…)

Az új Devil May Cry nem csak a főhőst, de az ő világát és történetét is újraértelmezi. Teszi ezt úgy, hogy a régi történet tökéletes mását vetíti eléd, csak modernizálva.
Itt is van egy démon apa, Sparda, egy angyal anya, Éva, meg két nefilim ikergyermek, Dante és Vergil. A főgonosz neve szintúgy Mundus, a kép tehát teljes.
A szituáció azonban nagyon mostani: a közeljövőben vagyunk, ahol egy multinaci-









onális nagyvállalat díszletei mögé bújtatott globális népbutítás folyik. Személyes indíttatásaik mellett ez ellen harcolnak az egymásra találó ikrek, egy illegális szervezetbe tömörülve.
Az elég gyorsan kibontakozó sztori engine-es átvezető filmekkel folydogál a pályák közben és után. A sötét történések nagyon aktuálisak napjaink történelmét nézve, bár az angyal-démon alapszituáció miatt nyilván van a mesének egy misztikus felhangja is.
A játék világa keveri a valóságot egy köztes létsíkkal, ahol Dante egy nagyon intenzív, hallucinációs drogvízióhoz hasonló, folyamatosan átalakuló, párhuzamos dimenzióban harcol a bizarr démonokkal.

A DmC első néhány pályája elég hosszú ideig egyfajta sztorizós tutorialnak fogható fel.
A játék beavat a legfontosabbnak számító harcrendszer és fegyverhasználat rejtelmeibe, hisz kaszabolós játék lévén itt ezen lesz a fő hangsúly. A hack'n slash rendszer szerencsére abszolút maradt az, amit a sorozat ismerői megszokhattak. Aki nem ismeri a DMC-ket, az egy igen gyors, tényleg *kaszabolós* kaszabolást képzeljen el, ahol erősen játékosbarát módon (azaz könnyedén) lehet nagyon változatosan, és elsősorban felettébb látványosan kombózni.
A kétféle ütés mellett ott van a lövés lehetősége is, melyhez a DmC-ben alapállapotban Dante két szeretett (női személyiséggel ruházta fel őket) automata pisztolya asszisztál. A tüzelés ugyanolyan borzalmasan gyors, mint a vagdalkozás, és annak ellenére teljesen élvezhető, hogy nem automatikus, gombnyomkodással jár.
Az alaptámadásokat már kezdettől fogva kiválóan lehet egymásba fűzni, amit a program kitörő örömmel értékel és díjaz is, például fejlesztési tokenekkel.
Fejleszteni a DmC-ben Dante képességeit (például védekezési és támadási opcióit) és fegyvereit lehet. Minden eszköze külön upgrade-fával rendelkezik, rengeteg mindent fel lehet turbózni, igény esetén egyes fegyókat jobban, másokat kevésbé. Az elnyerhető upgrade pontok száma a player teljesítményétől függ (tehát nem szinthez kötött), mely rendszer szerintem nagyon inspiráló arra, hogy mindent a lehető leggizdábban küldd a másvilágra, plusz keresd meg a rejtett dolgokat is. Ezek között falba szorult lelkek, kulcsok és titkos ajtók is vannak, utóbbiak mögött challenge pályákat találsz.
A többpályás betanulás során Dante a már-már testrészeként funkcionáló kardja mellé egymás után újabb fegyvereket is kap, mely extra szerszámok egy dimenzióval megtolják a kaszabolás amúgy is KIVÁLÓ élményét.
A fegyverek angyali és démoni erővel bírnak, ezen tulajdonságaik pedig kihatnak bizonyos elementál ellenfelekre.
A harc mellett igen fontos (a korábban megszokottnál mindenképpen markánsabb) szerepet kap az új DmC-ben a platform-akció is. Dante nem csak fegyvereket, de haladását könnyítő eszközöket is szerez: képes lesz a levegőben dash-elni, platformokat magához rántani, illetve magát valamihez odahúzni.
A kétféle csáklyázás persze a harcban is bevethető, egyes ellenfeleknél kötelező jelleggel is. A harc kivitelezése és a mozgás, en bloc a kezelés kis kivétellel pazarnak is mondható… lenne. Nekem az ugrás megoldása és sebessége nem jött be az előzetes változatban, túl gyors és nem elég pontos.
A DmC elsöprően zseniális játékélményét számomra csak a látványvilág stílusa rontotta le. A Ninja Theory korábbi akciójátéka, az Enslaved örökeit vitte tovább, így gyakorlatilag ugyanolyan durva arcokra, durva felületekre és helyenként retinaégető színvilágra lehet felkészülni.
Ettől függetlenül a finomságot még csak szikráiban sem tartalmazó látvány néha kifejezetten grandiózus, ez pedig egyes nyitott helyszíneknek, meg pár gazdagon díszített klasszikus belső térnek köszönhető.

Abszolút pozitív élmény volt ismerkedni a DmC-vel. A játék szuperül kezelhető, élvezetes benne a harc, lényegre törő a sztori.
A látvány néha ízléstelen, a zene viszont kőkemény. Amennyiben bírod a Ninja Theory által teremtett körítést, lehetsz régi rajongó vagy új belépő, ezzel a játékkal kiválókat kaszabolhatsz majd!

Martin





Karácsonyi nyereményjáték

A lentebb látható kérdésre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjétek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
Mivel e havi kínálatunk igen vegyes, a válasz mellett fontossági sorrendben jelöljétek meg azt a három dolgot, amit a legjobban szeretnétek. Erre azért van szükség, hogy ha valamit már kisorsoltunk, de nyertél, akkor a soron következőt vehessük figyelembe.
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő ***2013. január 15***-e. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 15-én adtok fel, az is érvényesnek számít.
Csak az újságból kivágott, 27-es számmal ellátott kupont fogadjuk el!
Dimag és App Store rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket, a postai címeteket illetve a legjobban kívánt három nyereményt (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

Nyereményeink:
1db Sports Champions 2, 1db LittleBigPlanet Karting, 1db LittleBigPlanet PS Vita, 1db Happy Feet Two (X360), 1db Ice Age 4: Continental Drift – Arctic Games (X360), 1db Resistance 3 , 1db Starhawk , 1db Soul Calibur V (PS3), 1db Super Street Fighter IV Arcade Edition (PS3), 1db Medieval Moves, 2db Adidas MiCoach (PS3), 2db Adidas MiCoach (X360), 1db Transformers: Fall of Cybertron (PS3), 1db Transformers: Fall of Cybertron (X360), 1db 007 Legends (PS3), 1db 007 Legends (X360), 1db WRC3 (PS3) , 1db WRC3 (X360), 3db Midway Arcade Origins (X360), 1db Harry Potter for Kinect , 1db TESIV: Oblivion 5th Anniversary Edition (X360), 1db Risen 2: Dark Waters (X360), 1db LOTR: Aragorn's Quest (PS3), 1db NBA 2K12 (PS3), 1db Test Drive Unlimited 2 (PS3), 1db Tomb Raider: Anniversary (PSP), 1db LOTR: War in the North (X360), 1db Bioshock 2: Rapture Edition (X360)
1db Far Cry 3 ajándékcsomag, amely tartalmaz:
1 FC3 hátizsákot, 1 FC3 kulcstartót, 1 FC3 figurát, 1 FC3 tetoválást, 1 FC3 pólót, 1 FC3 söralátétet
1db Assassin's Creed III ajándékcsomag, amely tartalmaz:
1 AC3 hátizsákot, 1 AC3 pólót, 1 AC3 pulóvert, 1 AC3 karkötőt, 1 AC3 jegyzetfüzetet, 1 AC3 kulcstartót

Kérdésünk:
Sorolj fel három cikkírót, akik a kezdetek óta erősítik a Konzol Magazin táborát!



A felajánlott nyereménytárgyakat köszönjük partnereinknek, a Sony Central and Southern Europe Kft-nek, a Cenega Hungary Kft-nek, a Magnew Kft-nek, a PlayON Magyarország Kft-nek és a Console Corner videojátékbolt és szerviznek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Skylanders: Giants játékot nyertek: Both Szabolcs (Vaszar), Croce Fabrizio (Érd), Horváth Zsolt (Budapest), Nagy Viktor (Orosháza)
Forza Horizon játékot nyert: Bacsó Márk (Budapest)
Dance Central 3 játékot nyert: Faragó Ádám (Kazincbarcika)
Fable The Journey játékot nyert: Tóth János (Újfehértó)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 27. SZÁMÁT!

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Tízenként lapszámra történő előfizetés esetén két extra, 1000.- Ft-os kupont adunk ajándékba.

Felhasználható 2013 január 31-ig.

12 lapszám

Postával: **8.900 Ft!**

Console Corner: **6.500 Ft!** **

Hat lapszámra történő előfizetés esetén egy extra, 1000 .- Ft-os kupont adunk ajándékba.

Felhasználható 2013 január 31-ig.

6 lapszám

Postával: **4.900 Ft!**

Console Corner: **3.500 Ft!** **

Megéri mert:

- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Előfizetési szándékodat jelezd a kiadó postacímén (Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2), vagy az elofizetes@konzol.eu email címen.

Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, az esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.

** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!



A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!
Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft
*Postával: 1700Ft**
*Futárral: 1500 Ft**

5 db 2000 Ft
*Postával: 1000 Ft**
*Futárral: 1500 Ft**

3 db 1000 Ft
*Postával: 700 Ft**
*Futárral: 1000 Ft**

Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*



Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!



A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 2500 Ft**-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
** Egy lapszám esetén 230 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*



HALO 4

Az ősi gonosz feltámadt

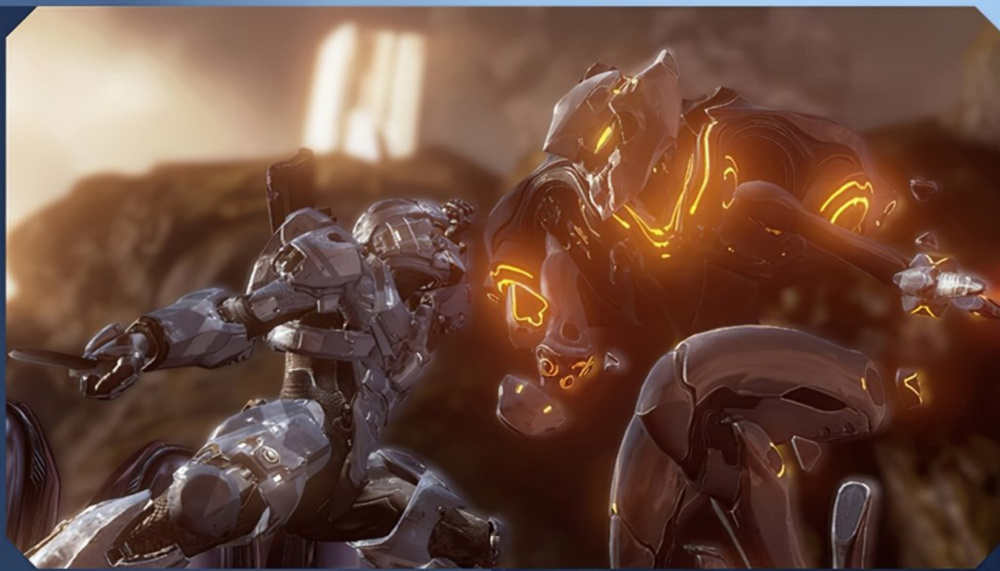
Nem hiszem, hogy sok Halo-rajongó akadna, akinek hatalmas meglepetést okozott volna – az óriási öröm helyett –, hogy az elvarratlan szálak ellenére (vagy pont azok miatt) kedvenc hősük egyszer még visszatér. Ahogy az sem váratlan, hogy a Microsoft a Bungie nélkül is bátran továbbviszi a sorozatot. Hogyan is hagyhatná azt veszni, hiszen a Gears és a Forza mellett gyakorlatilag a legfőbb franchise-ává vált az egész konzolosdi hadműveletnek, kezdve az egy eredetileg PC-re tervezett RTS-ből Xbox-os nyitócímmé avanzsálódott projekttel, melyből azóta legenda vált, és némi vicces túlzással talán még az életünket is megváltoztatta (egyeseknél szó szerint).

Az újabb részeket felügyelő 343 Industries-zal karöltve a **Halo 4** a Microsoft minden eddigi legdrágább fejlesztésű játékává vált, de mindez nem is volt kérdéses befektetés a mamutcég (vagy ahogy mondani szokás, a „redmondi óriás") részéről.

Nem publikus egyelőre, hogy ez számokban pontosan mennyit is jelent, de a Halo 3-ról ismeretes a több mint 60 millió dolláros költségvetés, melynek tetemes részét (Kb. a felét?) marketingre szánták. Vajon megérte? Bevétel terén ennek néhány nap alatt több mint az ötszörösét termelte ki a sikercím, úgyhogy itt is a válasz. Nem titok immáron az sem (és ez igen komoly elhivatottságról tesz tanúbizonyságot), hogy miközben még sehol sem volt a Halo 4 premierje, a csapat már javában dolgozott (és jelenleg is dolgozik) a nextgenre tervezett ötödik és hatodik részeken, amikkel munkájuk friss gyümölcsét kívánják trilógiává bővíteni.

Az viszont már inkább megdöbbentő, hogy a Microsoft láthatóan akkora bizalmat fektetett a busásan jövedelmező franchise-ba, hogy szeptemberben bejegyeztette a Halo 7, 8 és 9 domain neveket is.





Itt lép képbe a 100(?) millió dolláros kérdés, miszerint Master Chief és a 343 Industries között mennyire van meg a kémia.
Nos, bizton állíthatom: már az első 5-10 perc után konstatálhatjuk, hogy szenvedélyesen forr köztük a levegő. Tegyük hozzá, nincs miért szégyenkeznie a Bungie-nak sem, hiszen egy igazi kurrensgenes folytatáson túl kaptunk egy (kicsit visszafogott, de azért korrekt) mellékszálat és egy meglepően jól sikerült előzményt is, nem beszélve a személyes kedvencemről, a tavalyi Halo: Combat Evolved remake-ről.
Azonban, hogy igazán őszinte legyek, már szükség volt némi vérfrissítésre, amit az új fejlesztőcsapat be is vállalt. Új faj, új helyszín, új soundtrack, és igazi érzelmek! Igaz, nem annyira nagy a változás, mint amennyire sokan már hosszú évek óta várnánk, és a játékmenet sem lett jelentősen megújítva, de lehet, első bemutatkozásnak ennyi épp elég is a 343 részéről, hiszen elsődleges céljuk sokkal inkább az volt, hogy a H4 a franchise eddigi részeihez maximálisan idomuljon, ez pedig maradéktalanul sikerült is.

Ennyire soha nem volt még „filmszerű" egyetlen korábbi rész sem, és itt nem csak a csilli-villi új motorra gondolok, mert a 343 Industries igen komoly hangsúlyt fektetett a főbb karakterek mélyebb és érzelemdúsabb ábrázolására (elsősorban Master Chief és Cortana esetében), amiben az átvezetők is döntő szerepet játszottak.

A Covenant mellett új ellenfelek is bemutatkoznak (ezúttal a Flood hiányának árán): egy rég elfeledett faj, a Promethean, valamint a belőlük kifejlődött Forerunner harcosok, és egy ősi lény is, a Didact, avagy az igazi gonosz („An Ancient Evil Awakens" – ahogy a reklámkampány is szólt).
Számos – többek között sötét – titokra fény derül (vagy legalábbis finom utalgatások vannak a Halo univerzumának rejtélyeire), köztük arra is, hogy az ősi faj honnan származik, milyen összefüggésben van a Halo-gyűrűkkel.
De megtudhatjuk azt is, hogyan/miért lettek a Spartan harcosok „kifejlesztve", kvázi gyermekeket elrabolva, hogy minél több genetikai és sebészeti beavatkozás, valamint egy fél életen át tartó brutális szellemi és fizikai kiképzés árán szuperharcosokká váljanak (hasonlóan Paul Anderson '98-as A katonájához, Kurt Russellel a főszerepben).
A legfőbb érzelmi szál hősünk („John") és a haldokló Cortana között alakul ki, aki AI mivolta ellenére nagyon is emberi, sőt érzelmesen nőies. Mintha egy egészen új szereplőt mutattak volna be a sorozatban, akiért a szuperharcos – továbbra is Steve Downes karakteres és markánsan mély hangján megszólalva –, ha kell, nem csak parancsokat szeg meg, de akár az életét is kockáztatja. Kettejük csapatmunkája kísér végig a teljes kampány során, melyben ugyan legtöbbször továbbra is magányos harcosként küzdünk, Jen Taylor (többek között „Princess Peach") kellemes hangjának fel-felbukkanása mégis egy duó hatását kelti – kezdve a prológus utáni kezdő képsorokkal, ahogy Cortana ébreszt minket a hibernációs álomból a roncsolódott fedélzeten („Ébredj Chief, szükségem van Rád!" – ez a tévés reklámok végett világszerte „ Ébredj John…"-ként terjedt el).
Most kapnak értelmet a Legendary fokozaton végigtolt Halo 3 befejezésének záróképei az űrhajóról, a titokzatos bolygóról, valamint hősünk Cortana-hoz intézett utolsó szavairól: „Wake me, when you need me…".

2557-ben járunk. A sorozatot jól ismerve ne is csodálkozzunk, hogy hirtelen ébredésünk az űrhajón in medias res egy Covenant támadással lett egybekötve, ami végül egy durva landolással végződik mind a saját, mind a Covenantok részéről, méghozzá a sejtelmes Requiem bolygón, ahol nem sokkal később meg is ismerkedhetünk az ottani Forerunner harcosokkal. A két ellenséges faj egymás ellen is küzd, de olykor fordulhat is a kocka, ám hogy miért és hogyan, az maradjon titok.

Az ősi Promethean faj fejlettebb formái élőholtak, vagyis gépek lelkekkel, melyeknek alapvetően három formájával akadunk össze. A csúszómászónak becézett létformák afféle gépfarkasok pulzusfegyverekkel – némelyikük képes nekünk rontani, mások a falon mászva támadnak lesből.









Sokkal veszélyesebbek a lovagok, melyek a Covenant félelmetes Elitjeire emlékeztetnek, csak azoknál is ellenállóbbak. Lőnek, speciális gránátokat hajítanak, közelharcban aprítanak és cselesen teleportálnak.
Kis drón segítőiknek hála ráadásul nem csak átmeneti pajzsot használhatnak, de újra is éledhetnek, sőt apró meglepetésként olykor még a feléjük hajított gránátokat is képesek visszaküldeni a feladónak, így célszerű először a felettük cikázó „őrszemeket" kilőni.

A kis Gruntok furcsa módon megváltoztak: már nem azok az édes, Ewokos hatást keltő mütyür lények (korábban szinte sajnáltam lelőni őket), a hangjuk is egészen más lett, másképp is motyognak.
Viszont továbbra is jópofák, ahogy kamikaze style-ban elhivatottan totyognak felém, két plazmagránáttal a kezükben.
Az Elitek mintha maradtak volna a régiek, viszont különböző formákban mutatkoznak.
A Hunterek semmit sem változtak a harmadik rész óta: ugyanolyan félelmetesek és veszélyesek, mint eddig. Extra érdekesség, hogy a terepeken már több minden szétlőhető.

Az irányítás szerencsére az első perctől kezdve kézre áll, pillanatok alatt „otthon érezhetjük magunkat", azonban a modern kor generációjának kedvező casuelebb játékmenetet itt most nem éreztem annyira drasztikus mértékben. A harmadik résznél a normál mód egész egyszerűen monotonnak tűnt, így gyakorlott „halósként" a Heroic-ot javasolták, nem véletlenül. Itt azonban azt elsőre túlságosan kemény diónak éreztem, szerény véleményem szerint kezdésnél a normál fokozat ideálisabb. Így is nagyon hamar le tud menni a pajzsunk, bőven lesznek izzasztó helyzetek és a checkpointokat sem adogatják olyan sűrűn, sőt!
Néhol kőkeményen meg kell küzdeni értük. Olykor túl sokan vannak ellenünk, olykor pedig a Covenant mesterlövészek mennek az agyunkra, akik képesek minket két lövéssel leszedni (figyeljünk a róluk árulkodó távoli, vöröslő pontokra). A Legendary-t eleve inkább csak kooperatívban javasolnám, úgy viszont rendkívül hangulatos hardcore kihívást kapunk – bizonyos harci helyzeteket nehéz elképzelnem single-ben, persze nem mondom, hogy profiknak lehetetlenek.

A két kézben tartott duplafegyveres megoldást már rég elvetették (hála az égnek), de a fegyverek szerencsére önmagukban is ütősek és kevésbé szórnak, viszont a tölténytárral mintha spóroltak volna.
Igen hamar kifogynak a tárak, így gyakrabban kell utánpótlás után nézni.
Egyébiránt viszont ugyanolyan pöpec a felhozatal, mint eddig (hatásra legalábbis, mert pl. a Magnum vagy a Shotgun hangja gyérebb lett), beleértve az olyan ütős klasszikus darabokat, mint a plazmakard vagy a gravitációs kalapács. Újdonság pl. a Saw, mely egy elsőre brutálisnak tűnő gépfegyver, de valójában nem sokkal több, mint a jó öreg Assault Rifle; vagy ott a Sticky Detonator, mely kézzel robbantható tölteteket lövell ki. Akad néhány ütősebb precíziós UNSC-, valamint Covenant fegyver is, és hát ott vannak a vadiúj pöpec Forerunneres cuccok. Lényegében ezek a szokásos pisztoly, gépfegyver, DMR/Battle Rifle, Shotgun, Sniper, illetve gránát megfelelői.
Utóbbi egy pulzusgránát formájában jelenik meg, mely egy picinyke, ám pusztító feketelyukkal formál energiateret.

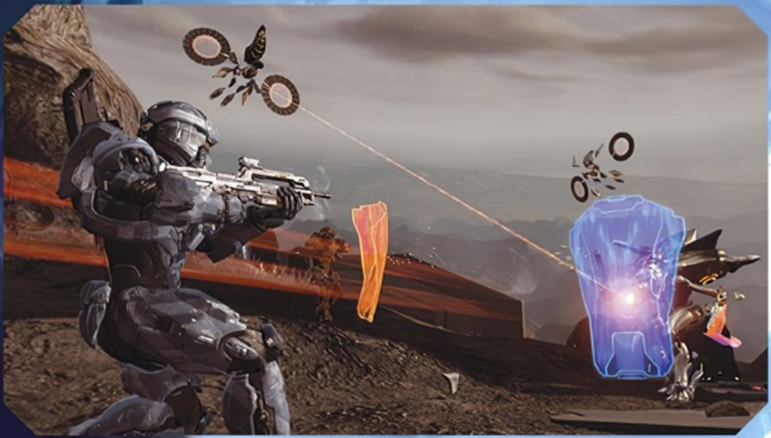
Több apró érdekességet/újítást is felfedeztem: pl. hogy a sniper jelzi a bemért cél távolságát; a radar már saját formájukban jelzi a járműveket; a Warthognál látszódik a muníció kapacitása; de ott az enyhe célzássegítés az oldalazásnál, meg még néhány hasonlóan jópofa dolog.
Megjegyzem, változtatásként igazán elgondolkozhatnának már egy harmadik fegyver „tárolásán" is. Az viszont dicséretes, hogy a leoperálható nehézgépfegyverek cipelésénél (mikor GoW-os külső nézetre váltunk) fegyvereink jól láthatóak a hátunkon (pl. Sniper), vagy hogy milyen (egyszerre csak egy) aktiválható extrát cipelünk magunkkal (pl. jet-pack).

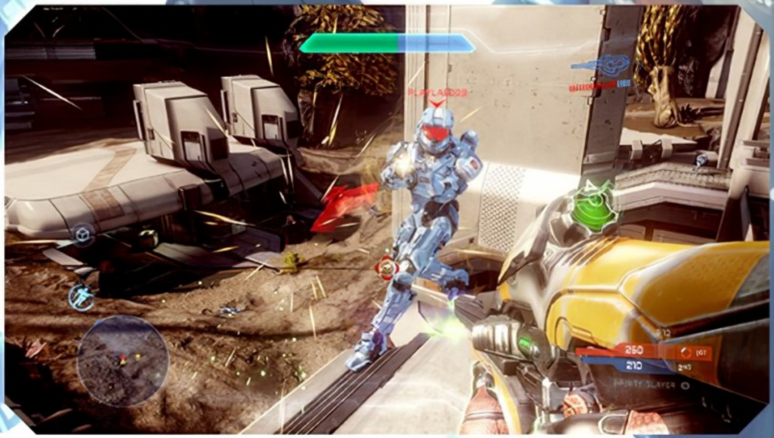
Ha már extrák, akkor újdonságként ott az Autosentry, mely egy önműködő offenzív drónt aktivál, vagy a Promethean Vision, mellyel a falakon/sziklákon át is látható az ellenség, illetve a Hard Light Shield, mely egy átmeneti pajzsot képez elénk, de ezzel nem túl dinamikus a harc. Plusz megmaradt a Hologram és a Camouflage is (ezt ugye már ismerjük a kezdetektől, sajnos sok Elite használja).

Az ütésnek továbbra is hatalmas hasznát vesszük a közelharcnál és igen előnyös a futás alkalmazása is (a „melee" gombkiosztás pont ezeket helyezi előtérbe), ám bevallom, jól jött volna a lámpa (Combat Evolved) is a sötétebb komplexumokban vagy a kezdőküldetésnél az űrhajón.

Érdekesség az új interakció, mikor bizonyos esetekben részt vehetünk a mozdulatok előhozásában, pl. scannelhetünk néhány monitort vagy objektumot (Csak nem a Metroid Prime-ban láttam ilyet?!), de mondjuk a mászásnál vagy a testközeli scriptelt küzdelmeknél is „besegíthetünk".
Viszont ez olyannyira jellegtelen és emellett rendkívül ritka, hogy inkább csak kísérleti jellegűnek mondható.
A hátulról lopózásoknál ellenben van lehetőség kivégzés jellegű likvidálásra, ami multiban is használható.

Mikor először szembesülünk az új motor szépségeivel az űrhajó fedélzetén, az körülbelül olyan érzés, mint mikor anno Xboxon rádöbbentünk a Riddick vagy a Doom 3 láttán, hogy bizony milyen rejtett képességei vannak még a konzolunknak a generáció végéhez közeledve is.
A Gears of Warban látottakkal vetekedő részletekben gazdag textúrák; ködös és füstös levegő; gyönyörű, filmes hatású fény-árnyék effektusok; nyitott tereken a távoli horizont; hatalmas űrhajók a levegőben; bázisokat megvilágító napfelkelte; cikázó villámok; poros sivatag és lenyűgözően színpompás dzsungel, mint mikor az Unchartedet elsőre megcsodálhattuk.
Nem érzem tabunak, hogy a Halo 4-et más gépek sikercímeihez hasonlítsam, hiszen a





Requiem némely borúsabb, sötét, vulkános és sziklás terepe nem kicsit emlékeztetett a Metroid Prime-ra: hasonló csodálattal befogadva a látványt, mint annakidején, első benyomásként GameCube-on.
A Forerunnerek (mint új bemutatkozók) alapból korrektül festenek, de a karakterábrázolás is rengeteget fejlődött. Igaz, a mimika még nem tökéletes, de ingame a harci sisakoknak köszönhetően ez nem is olyan érdekes. Master Chief páncélja viszont némi túlzással lejön a képernyőről, az átvezetők pedig piszkosul megállják a helyüket.
Ha a Halo 3 kapcsán még emlékeztek a 2006-os E3-as afrikai trailerre a szakadék szélén (Finish the Fight – 2007), a frenetikus hangulatára és minőségére, nos… az ingame átvezetők már csak hajszálnyira maradnak el attól. Igaz, öt évvel többet kellett rá várni, mint azt sejtették velünk.
A fejlesztők az aktuális generációs részek átvezetőinél egyre kisebb titkot csináltak abból, mekkora hatással volt rájuk James Cameron képi világa (Aliens vagy Avatar) – ezúttal azonban az Infinity hangára már egy az egyben a Sulaco-t juttatta eszembe, a Combat Evolved óta állandóan látott Pelican pedig eleve erős hasonlóságban áll A bolygó neve: A halál űrkompjával, de a komplexumok, illetve a szűk folyosók egyébként is erősen Alienesek.
Az meg ugye szintén nem nagy meglepetés, hogy a Metroid-sorozat melyik filmes szériából merített rengeteget, így akár a Promethean lovagok valamint a Space Pirate-ek közötti apró külcsín-párhuzam is érthető, vagy az, hogy a Requiem bolygó „misztikus" atmoszférája (beleértve a király Forerunner fegyvereket) miért „metroidos".
A színes történettől függően persze állandóan más és más az aktuális küldetés és a helyszínek kialakítása, de a legfőbb játékmeneti alapok nem változtak, tehát nagyvonalakban leegyszerűsítve ezt kapjuk: járműves harcok a nyílt terepeken, illetve állóharcok a zártabb komplexumokban.
Ez olykor már kicsit monotonnak is tűnhet, ám a nyolc küldetés azért igencsak sűrű és eseménydús – átlagban talán egy-egy órásak lehetnek. Érdemes a sztorit legalább két-három napra elosztani, és akkor a hangulat általában végig a toppon van, köszönhetően többek között a szinte teljesen lecserélt, mégis remekbeszabott soundtracknek, mely a megfelelő részeken sejtelmes és titokzatos (igen, újfent erősen emlékeztetve a Metroid Prime-ra az idevonatkozó pályákon), máskor izgalmas és akciódús, olykor pedig érzelmes. Egyedül a finálét éreztem (nagyobb bummot várva) kissé visszafogottnak, de ez szubjektív.

Három játékmenetbeli különlegességet emelnék még ki a sorból. Az egyik az, mikor egy kis Lost Planet-feeling is befigyelt a rakétás, illetve gépfegyveres mechák megjelenésével, csak sajna kissé nehézkes velük a játékmenet. A másik, ami még jobban megfogott, az UNSC Mammoth-ja, mely egy gigantikus, hatkerekű terepjáró, pontosabban egy „terepen járó harci gépjármű" – mint egy négyszintes űrhajó kerekeken, melynek oldalára duplarakétás automata gépágyúkat szereltek. Önmagukban a kerekek is legalább tíz méteresek, így elképzelhetitek, mekkora a jármű. A legjobban az tetszett benne, hogy a lenti hangárba az útközben talált Ghostokat is bevihetem a későbbi harcokhoz.
Ellenben ilyen küldetést láttunk már a Gears-ben is – nem nagyon lehet megmondani, hogy melyik sorozat merít a másikból, valószínűleg kölcsönösen színesíti egymást a két franchise.

Harmadik érdekességként a repülős pályákat hoznám fel. Egyiknél a jó öreg Pelicant irányíthatjuk, a másiknál ezzel szemben egy igazi űrhajót, mely elölről leginkább egy (helyből felszálló) vadászgépre, a Harrierre emlékeztet (Két tűz között), hátulról pedig egy X-Wingre a Star Wars-ból (a párhuzam csak erősödik az ügyességi-kerülgetős manőverekkel, mint mikor a Halálcsillag szűk járataiban háborúzgatok bármelyik hasonszőrű SW-játékban).

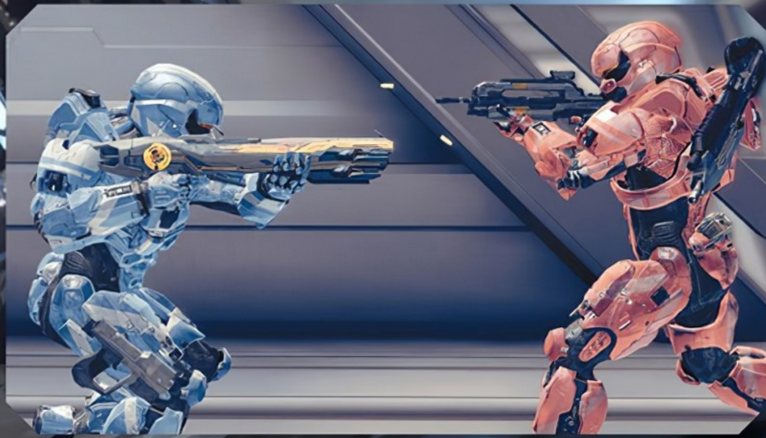
A multi természetesen hozza a szokásos formáját, ám mindehhez installálni kell a második lemez 3.5 gigányi tartalmát, viszont onnantól csak a játéklemez szükséges.
A koponyák természetesen továbbra is megmaradtak, számos szabály állítható be általuk, maga a motor pedig simán fut, a szerverek nagyon stabilnak tűnnek.
A kooperatív mód a kampányon kívül ki lett egészítve a Spartan Ops küldetésekkel, melyek inkább 10-15 perces csaták, de singleben is tolhatóak. Egyelőre csak ötöt találunk, de a 343 Industries állítólag hetente ad majd ki újakat (ami nem olyan nehéz, hiszen létező helyszíneket kapunk a kampányból), ez pedig több mint pompás hír, mert a

KÜLÖNVÉLEMÉNY
RBalytól

Annak ellenére, hogy valóban vannak a Metroid Prime által ihletett elemei a játéknak, engem a Halo-univerzum legújabb felvonása, atmoszférája rögvest magába szippantott, és a végjátékig el sem engedett. Kőkemény örökség és teher lehetett a Bungie által kitaposott ösvényre nem csak rálépni, hanem tovább is haladni azon a megfelelő irányba. Azt rég tudjuk, hogy a pénz nem minden, az „örökösök" nem csak hogy helytálltak, hanem az Xbox360 korlátait a végletekig feszítve az egyik legszebb játékát szállították a konzol tulajdonosainak.
9 pont, simán akkor is, ha most lépnél be ebbe a világba.









játékmód csapatban fantasztikus élmény. Mindenesetre könnyen lehet fejlődni a CoD-hoz enyhén hasonló karrierrendszerben, mely bár csak apróságokban nyújt előnyt, azért nagyon is hasznos a pl. előre beállított ütősebb fegyverek vagy aktiválható extrák miatt. Érdekesség, hogy a falon át is láthatóak a különböző fegyverek helyzetei a pályán, ha pedig olykor lehetőségünkben áll egyet „rendelni" (pl. Sniper), külön jelzi a gép, hogy hol találjuk meg. Alapból tíz multis pályát találhatunk, melyek folyamatosan bővülnek, de a saját térkép generálásának lehetősége továbbra is fennáll.

A legfőbb problémám a Halo-sorozattal (360-on) az, amit már a Reach kapcsán is megfogalmaztam, hogy mind a mai napig egy előző generációs, 11 éves játék nyújtja az alapját. Ez természetesen valahol triviális, viszont itt problémaként elsősorban arra gondolok, hogy a játékmeneti változtatások elsősorban a multiplay-t érintették (az viszont rengeteget fejlődött), de a single-ben inkább csak ugyanazt a rendszert színesítették (például speciális képességekkel és további fegyverekkel, esetleg új helyszíneket, új történeti szálakat vezettek be, vagy beledobtak némi repülős-űrhajós extrát).

A tavalyi remake lényegében feltuningolt motort és korszerűbb AI-t takar, de alapvetően ugyanaz a cím, mint amit az Xbox premierjénél kaptunk, és ami mind a mai napig megállja a helyét, akár a teljes Halo franchise-t tekintve, és ez valahol gáz.
Az állóharc és a járműhasználat konkrétan ugyanaz (még mindig rejtély számomra, hogy tud Master Chief egy felborult, tízméteres Scorpion tankot egy laza lökéssel megfordítani). Egyszerűen nem kapunk annyival többet – a készítők sokkal tovább is mehettek volna, pláne akkor, ha azt nézzük, hogy az első az előző generáció elején, a negyedik rész pedig a jelenlegi vége felé foglal helyet. Tudom, hogy a Halo alapvetően az állandóan ismétlődő, intenzív, ám rövid ütközetekről szól, na de már réges-rég megérett volna a sorozat valami olyasmi grandiózus megközelítésre, mint amit a 2006-os trailerben is előrevetítettek.
Maroknyi Scorpion tank néhány Warthoggal karöltve a sivatagban vagy a dzsungelben, néhány UNSC tengerész oldalán, szemben tucatnyi Covenanttal vagy Forerunnerrel. Ez lenne a nagy űrháború, amit mindig előrevetítenek nekünk??
Ez lenne a „Finish the Fight" hangulat? Még csatának is szerény. Ezek kisebb, szórványosan elhelyezett csapatok csetepatéi, de sokkal inkább csupán Master Chief beszivárgó-felderítő magánakciói.

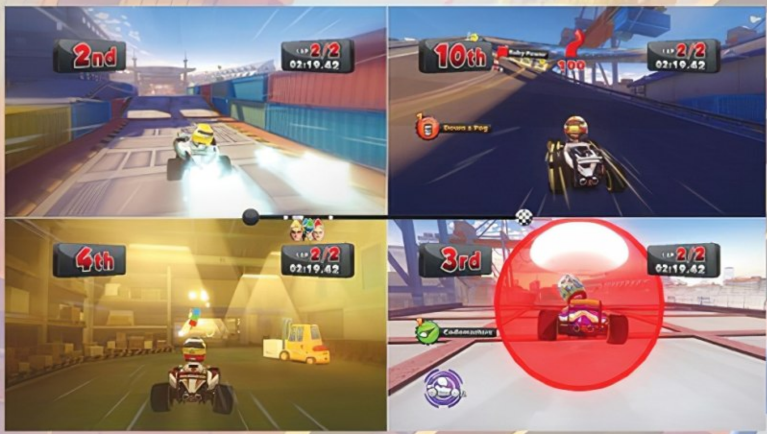
Ez azonban ne szegje senkinek se a kedvét, hiszen természetesen ezek is kellenek, elvégre ezekre épül a franchise.
Majd talán a következő generáció feladata lesz, hogy néhány küldetés erejéig Halo Wars-jellegű grandiózus csaták részesei lehessünk. A negyedik rész mindazonáltal remekre sikerült, meglátszik rajta a beleölt pénz. Epikus történet, kiváló hangulattal – egy a 360 hardveréből mindent kisajtoló folytatás egy vadiúj csapattól, mely kiválóan alkalmazkodott a Halo-univerzum eddigi vonalához, mégis elég bátor volt végre új irányba is mutatni.
A 343 Industries munkájának gyümölcse pedig a generáció valószínűleg legjobb Halo-ja.

9/10

Kiadó: ***Microsoft Studios*** Fejlesztő: ***343 Industries***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9 TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Krisz





F1 RACE STARS



Az **F1 Race Stars** bejelentésekor úgy gondoltam, végre egy olyan ötlet, amit nem is értem, eddig miért nem lépett meg senki, hiszen alapból az F1 tálcán kínálja magát ahhoz, hogy önmaga karikatúrájaként, paródiaparádéval, buborékfejű versenyzőkkel végre az „eredeti" F1-es játékot nehezen befogadó, de a sportágat szerető gamer is ellehessen kedvenceivel. Meglátásom szerint egy kész kincsesbánya ez a terület, csupán csak ki kellene termelni annak tartalmát. Nem így lett, az F1RS a legnagyobb kihagyott ziccerek egyike, amit volt szerencsém megtapasztalni.

A Mario Kartos vonásoktól ez a játék sem szakad el, de rögvest az elején mondhatni a videojátékos kart-műfaj lényegétől fosztották meg: a driftelés lehetőségétől. Mondhatnám, hogy helyette behoznak majd valami tuti újat, amikből akad nem is kevés, de semmi érdemleges nem pótolja a kanyarok bevételét (ha csak az nem, hogy néha kell fékezni), nem pörgeti fel az eseményeket valami ügyességi dolog, hamar unalmassá téve a körözést. Én kb. fél óra játék után szépen elaludtam rajta – ez rögvest nem volt jó ómen az ébredés után az anyagra nézve. A bágyadt körözést pedig igen sok elemmel igyekeztek feldobni, amelyekre ki is térek, ám a rosszul belőtt nehézségi szintek, a nem jól ballanszírozott Power-up rendszer, és ezek kiosztásának teljesen irracionális volta minden aranyszabályt felrúg.
Egy példa: az utolsó helyről, nagy lemaradás esetén egyhamar feljönni az élre, aztán persze megkapni az „áldást" az üldözőktől – nos, ilyen elvétve van, de még egy ötödik helyen is elidőzhetsz két körön át a célvonalig, tehetetlenül, mert a gép semmi használhatót nem ad, csak nagyritkán.
A felszedhető fegyverek, turbók között pedig ott vannak azok az eszközök, amikkel elkerülhetnénk mindezt, de nem kapjuk meg. Ehhez jön az, hogy pár F1-beli variánson (DRS, Safety Car) kívül piszkosul ötlettelenek (oké, a KERS töltése a megfelelő szakaszon még a jobbik fajta játékelem). Majd mindegyik egy buborék, kék-sárga-lila-piros. Jellegük meg Mario Kartos megfelelőjét takarja, a piros a „hőkövető" rakéta, a sárga pattog az oldalfalak között, és így tovább. Hatásuk annyi, hogy ha eltalál, bekerülünk az adott színű gömbbe, akkor lelassít és(!) rongálja a kartot.
Ami „csupán" azzal jár, hogy lassabb leszel, ami részben oké, mert a pálya bizonyos pontjain a boxba kihajtva megjavíthatod, de hogy tetézzék a hátrányt, a csigatempó mellé majd mindenütt egy gyorsabb, nem egyszer turbósávokkal tarkított szakaszon mehetnénk tovább.

A pilótáknak csapatonként van egy specialitásuk, amire csak ők képesek. Ez is unfair erőviszonyokat takar, van akinek egy gömböc jut, míg más kis szélárnyékozásért ingyen kapja a turbórakétát a végtelenségig.

A karrierünk alatt cirka harminc bajnokságon keresztül bizonyíthatunk, s az egyszerű versenyek helyett igen tisztességes számú játékmód kapott helyet, szám szerint kilenc. Hogy egy párat említsek: mehetünk kieséses alapon, gyűjthetünk pontokat az élen, vagy ahhoz közel haladva (aki elsőként ér el x pontot, nyer), és sok apró kis variáció. Ezekhez néhol ún. módosítók is társulnak, amik az egész verseny alatt érvényesek.
Olyanokra kell gondolni, mint monszuneső végig, „örök" turbó, tükrözött pálya, felcserélt irányítás, és hasonlók.
Ahogy fentebb taglaltam, ezekkel együtt is sokszor kijön, hogy néha domináljuk a versenyt, vagy esélyünk sincs még a legkisebb 1000cc-s osztályban sem. (Vicces, hogy van 3000-es is, de rég is volt az az igazi F1-ben…)

Mindezzel homlokegyenest megy szembe a tizenegy helyszín, melyek amellett, hogy a rajzolt stílus jól áll nekik, ötletesek, kreatívak, jobbra-balra dőlnek, akadályokkal tarkítottak, ráadásul minden ország F1-es pályáiból sok ismert, híres részt átültettek amellett, hogy a helyszínre jellemző arculatot is kaptak, (lásd Brazília esőerdőt).
A játék maga is szép, az animációk jópofák (bár hamar önismétlődőek), igen durva, 28 fős karakterlétszámmal (4 hozzáadott van). A program tehát pofás (a hanghatások, dallamok speciel rém gyengék), a tartalommal se lenne gond, ha kicsit csiszolva az AI-t, valamint az erre a játékstílusra jellemző befolyásoló tényezők „súlyozását", ballanszírozását se szúrták volna el, akkor lenne akkora móka, mint hasonszőrű társai, főleg többedmagunkkal, de így még multiban sem az igazi.

Eleinte szigorúbb akartam lenni az F1RS értékelése kapcsán, mivel minimum egy oldalt meg tudnék tölteni azzal, mennyi poénos dolgot rakhattak volna még bele (keressetek rá YouTube-on a MiniDrivers-kisfilmekre), de nem teszem, a játékmenettel önmagukat szúrták hasba a fejlesztők. Apró érdekesség: a Codemasters egy Facebook-nyereményjáték keretében kért ötleteket a legelborultabb Power-up címéért. Igencsak jókkal lett hirtelen tele a fórum. Talán korábban kellett volna nagylelkűen kíváncsiskodni…



6/10

Kiadó: ***Codemasters Racing*** Fejlesztő: ***Codemasters Racing***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 4

RBaly

Tudtad, hogy külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?





SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

GOKARTON SZÁLLNI ÉLVEZET!

Kevés olyan műfaj van a videojátékok világában, amit annyira egyértelműen ural egy széria, hogy a többi fejlesztő józserével próbálkozni se nagyon mer a trón elhódításával, de a gokartos játékok terepe pontosan ilyen.
Ezen zsáner csúcsragadozója a Mario Kart sorozat, mely stílszerűen szólva köröket ver a riválisaira, akik ezen megszeppenve általában nem is nagyon próbálkoznak az érvényesüléssel, ám most az a felettébb érdekes helyzet állt elő, hogy egy hónapon belül rögtön három (óriás)cég is úgy gondolta, hogy ők bizony ráküldenek egy kék teknőspáncélt az első helyen száguldó vízvezeték szerelőre és a meglepetés okozta káoszban átveszik a vezetést. Elsőként itt van a Sony árukapcsolásos LBP Kartingja, aztán a száguldó cirkusz népszerűségére építő F1 Race Stars és végül a cikk alapjául szolgáló **Sonic & All-Stars Racing: Transformed**, mely (most lelövöm előre a poént) magasan a legjobban sikerült darab a három próbálkozás közül szerintem.
A fejlesztő Sumo Digitalnak mondjuk volt már némi helyzeti előnye a témában, hiszen a jobb Mario Kart klónok közé sorolható két évvel ezelőtti Sonic & Sega All-Stars Racing is az ő kezük alól került ki. Az ex Bizarre Creations (PGR-sorozat/Blur) tagokat a soraiban tudó csapat az örökzöld alapokon komoly finomhangolást végzett, de még mielőtt jobban belemennénk a változásokba, jöjjön egy kis felzárkóztató a sorozatról.

Haverok, buli, SEGA...



Elődjéhez hasonlóan a SA-SRT is egy kereken (is) guruló mashup a SEGA kiadó leglegendásabb alkotásaiból, melyben többek között játszható karakterként feltűnik Shinobi, Ulala (Space Channel 5), Beat (Jet Set Radio), Aiai és MeeMee (Super Monkey Ball), a teljes Sonic brigád, valamint vendégjátékosként Wreck-It Ralph a hasonló című animációs filmből. A helyszínekhez szintén a céghez köthető híres franchise-ok szolgáltak alapul, az pedig külön öröm volt számomra, hogy nem 30 db tök ugyanolyan Sonic témájú darabot nyomtak az arcunkba, hanem kaptak saját pályát az olyan mostanság kevésbé pörgő címek is, mint a Golden Axe, az Afterburner vagy a Skies of Arcadia (plusz jár egy extra pirospont a Ristar cameoért).

Maga a játékmenet nem igen pályázhatna az eredetiség nagydíjára, hiszen a jópofa Power-upoktól a turbó csíkokon és rejtett rövidítéseken át egészen a kötelező jellegű driftelésig minden elemet láthattunk már korábban máshol.
A cucc legnagyobb újdonságaként beharangozott vadászgéppé/motorcsónakká történő átalakulás sem hat túlságosan frissnek a közel egy éves Mario Kart 7 hasonló megoldásainak tükrében, viszont ezen szakaszok kivitelezése jelenti az első olyan pontot, ahol a Sumo Digitalnak sikerült némiképp megszorítania a Nintendo üdvöskéjét.
Míg az MK7-ben a víz alatti részek idővel kifejezetten irritálóvá váltak és a sárkányrepülőzés is inkább csak színesítő elemként funkcionált, addig itt a nem négy keréken zajló szakaszok kifejezetten hangsúlyos szerepet kaptak és a fejlesztőcsapat annak is külön figyelmet szentelt, hogy a lehetőségekhez képest a fizika is alkalmazkodjon az éppen aktív közeghez (maga az átalakulás egyébként teljesen automatikusan történik).



Hasonló fokú odafigyelésről árulkodik az egyjátékos mód, mely a szimpla bajnokságok helyett többféle kihívással teszi változatossá a gép előtti magányos órákat.
Klasszikus versenyből persze akad majd így is bőven, de emellett lesznek külön driftelős és a forgalom kerülgetésére épülő feladatok, feszült üldözés, fegyveres harc, sőt a Pilotwings-et megidéző gyűrűkön átrepkedős mutatvány is.

A játék legjobb pillanatait ennek ellenére természetesen a multiplayer nyújtja, melynek online, illetve osztott képernyőn, akár 3 másik ismerősünkkel együtt vághatunk neki. Ilyenkor a látvány némileg vissza van skálázva, de ezt a kis áldozatot bőven érdemes meghozni azért az utánozhatatlan érzésért, amikor közvetlenül a célegyenes előtt találod telibe a legjobb haverod egy rakétával és kárörvendő mosollyal az arcodon zsebeled be az első helyet. Ha már szóba került a grafika: ezen a téren sem lehet okunk panaszra, hiszen a játék kifejezetten tetszetősen fest, a színes, részletgazdag táj szabályosan lemászik a képernyőről és egészen meglepő módon mindez szinte végig stabil képfrissítési rátával kerül megjelenítésre. Egyes helyszíneken azért előfordulhat némi lassulás, de a PS3/X360 tulajok, akik eddig irigykedve nézték vidáman gokartozó Nintendós társaikat így is bátran lecsaphatnak a korongra, mert a Sonic All-Stars Transformednél maximum akkor találkozhatnak jobb zsánerdarabbal, ha hajlandóak beinvesztálni egy 3DS gépbe.

8/10

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***Sumo Digital***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER **8 990.-**

eszgé





Sports Champions 2

Egészen úgy tűnik, hogy a Konzol Magazin előző számában általam tesztelt Move-os játékok keltette trend folytatódik: a jelen két oldalon elterülő írás tárgyát képező **Sports Champions 2**-ből is szívesen magaménak tudnék egy kópiát.
Volt szerencsém közelebbi ismeretséget kötni a két évvel ezelőtt megjelent első résszel is, mely a Move-tulajok számára ha nem is kötelező, de erősen ajánlott darabként vonult be a videojátékos köztudatba – nemcsak a valódi sportokat nagyszerűen lemodellező volta, de kiváló partijátékos természete miatt is. A második felvonás szerintem minden tekintetben felülszárnyalta az elődöt és a San Diego-i fiúk a korábbira alapjaiban emlékeztető, de teljesen új élményeket nyújtó szoftvert állítottak elő a nem rövid fejlesztői periódus végén, mellyel az eladók és a vásárlók egyaránt elégedettek lehetnek.



„Mondja el, hogy mit nem szeret magán!"

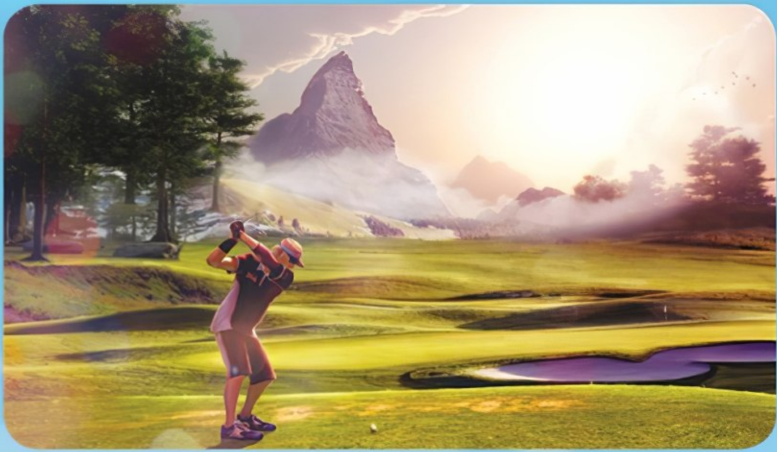
Az egyik legfontosabb újítás a már-már végtelenül változatos lehetőségeket nyújtó karaktergenerálással kezdődik.
Az első epizód 10 sportolójával szemben ezúttal 24 fix ember közül választhatunk, plusz akár egy egyéni bajnokot, netán saját magunk tükörképét is elkészíthetjük.
A Sims-hez teljesen hasonló módon meg kell adni a karakter nemét, belőni a testfelépítését (az izmosság mértékét értve ezalatt), a fejét (természetesen a fejformára, hajra, szemre, szemöldökre, anyajegyekre, nőknél a sminkre is kitérve), a bőrszínét (az alapokon felül később extrémebbek – pl. zöld, piros, lila sőt mintás – is megnyithatóak), a személyiségét (higgadtabb vagy idegesebb típus), valamint tetkókat is varrhatunk a kezére vagy lábára, szintén kreatív, változatos megvalósításban. Jó ötlet, hogy ha előre tárolt bajnokot választunk, ügyes plasztikai sebészként a nemén kívül őt is majdnem teljes egészében átszabhatjuk.
Miután a hozzám hasonlatos gamer eltöltött ezzel egy-két órát, újabb hosszadalmas szakasz következik: a rucik!
A felszerelés kiválogatására fordított idő attól függ, hogy minden sportágnál ugyanazt a szerkót akarjuk-e a sportolónkon látni vagy mindegyikhez másféle ruhát szeretnénk – természetesen az utóbbi az igazi!
A lehetőségek tárháza itt is zavarba ejtően gazdag: közel 40 outfit, 24 fejfedő, 19 napszemüveg, 25 cipő, 23 kesztyű közül szemezgethetünk. Mindegyiknél variálhatjuk a színeket, mintákat és emblémákat, plusz a különálló 12-féle, három színből felépülő skálából is választhatunk.
Mind a testszobrászkodásra, mind a felszerelés összeállítására igaz, hogy a játék kezdetén a teljes készletnek kb. a fele zárolva van, ezeket a sportokban való eredményes szereplésünk során tudjuk megnyitni.
A küllem kialakítása után meg kell adnunk, hogy a sportoló jobb- avagy balkezes legyen, kiválaszthatjuk a Move-irányítók számát (két fagyival az első részben megismert módon más a kontroll), majd végül el kell neveznünk a karaktert. Természetesen több bajnokot is összerakhatunk, akiknek a multiplayeres mulatságokban lesz jelentőségük.
A későbbiek során az opciók menüben bármikor változtathatjuk a jobbkéz-balkéz beállításokat, a Move-ok számát, a sportoló küllemét, itt kreálhatunk új embereket (netán törölhetjük a meglévőket), megszemlélhetjük statisztikáinkat, sőt a SEN segítségével a nemzetközi tabellákat is.

A Sports Champions 2 által kínált játékmódok nagyjából a korábbiakban megismertekkel egyeznek meg, de itt is találunk újításokat. Én a legtöbb időt a Cup Play-jel töltöttem: ellenfeleinket egyenként hat játszmában kell leküzdenünk a bronz, ezüst és aranyserleg felé vezető, fokozatosan nehezedő, izomlázat garantáltan mindenkinél kiváltó úton, a különböző játékmódokban.
A harmadik nyert meccsnél kapunk egy különleges feladatokat magában foglaló kihívást, a végső játszma pedig egy boss-ként értelmezhető nagyágyúval zajlik.
Ezek megnyerésével tudjuk megnyitni az előző bekezdésben említett extrákat.
A szoftver minden meccs végén csillagokban (három a maximális szám) értékeli a teljesítményünket és természetesen sportág-specifikus statisztikákat is tanulmányozhatunk.
A Free Play-hez nem fűzök sok magyarázatot: teljes egészében ránk van bízva a versenyzők, a helyszínek, a játékstílusok, a napszakok beállítása. A Party Play már érdekesebb.
A legnagyszerűbb, hogy több embernek is elég egy Move! Mindenkinek egy fotót kell magáról csinálnia (a kezében vicces tárgyakkal) és bemondania a nevét a kamerába, utána egymást váltva lehet nekiesni a változatos hosszúságú, általában a Cup Play









mód számaiból összefűzött vicces feladatoknak. Nem rossz, de szerintem legalább ennyire szórakoztató a sportágakban megküzdenünk egymással! Rá is térek az egyes darabok ismertetésére, melyek mindegyikénél természetesen korrekt tréning tanít meg a fontos és kevésbé fontos mozgásokra.

1 – Bowling

Ez a készlet egyik legjobban sikerült, a valós sportot nagyon élethűen szimuláló darabja. Talán csak a golyók súlyát nem lehetett lemodellezni, de a gurítás mozdulata és ereje majdnem megegyezik az élővel.
A fagyit a T gomb lenyomásával a vállunkhoz emeljük, majd a valódihoz teljesen hasonló módon gurítunk, miközben a T-t elengedjük. Nagyon fontos a mozdulat ereje!
Általában három, öt vagy tíz menetben kell legyőzni az ellenfelünket a változatos helyszíneken. Kupa módban az adott idő alatt minél több, egyenes vonalban elhelyezett bábu ledöntése volt a kihívásos feladat, de ez biztosan más a Silvernél és a Goldnál. Nagyon jó szórakozás egyedül és többedmagunkkal egyaránt!

2 – Boxing

Hogy rögvest prezentáljam a skála másik végét, a boksz a legkevésbé élvezetes sportág, legalábbis számomra. Pedig van itt minden, ami kell: egyenes ütés, horogütés, felütés, sőt a Move hátunk mögé rejtésével még ingerelhetjük is ellenfelünket.
A védekezés a T gomb lenyomva tartásával történik. Ahogy élőben, az ütés erejét a Move mozgásvonalának ereje befolyásolja. A küzdő feleknek nem csak életerő, de állóképesség csíkjuk is van: utóbbi a védekezéssel csökken, majd ismét feltöltődik. Annál nagyobb ütéseket tudunk elhelyezni az ellenfélen, minél gyengébb az állóképessége. A KO akkor következik be, amikor az életereje nullára csökken és a sporttárs a rászámolás alatt sem tud felállni. Nem rossz a játék, de a mozdulatokat kissé pontatlannak éreztem.

3 – Archery

Az íjazás ismerős lehet azok számára, akik játszottak az előddel, mivel ez az egyetlen sportág, ami mindkét epizódban helyet kapott. Egy Move esetén a lövést a vállunk felett a hátunkhoz nyúlva indítjuk – mintha kivennénk a nyílvesszőt, lenyomjuk a T-t, célzunk és elengedjük a T-t. A Move gomb szolgál a célra való ráközelítésre.
A kupa módban látott játékmódok egyike az időre történő lövés, máskor pedig adott számú nyíllal kell minél több pontot szereznünk. A záró ellenfélnél láttam egy nagyon érdekes feladatot, amikor egy lefordított ábrákat tartalmazó állványra lövöldözünk: célunk az ábrapárok megtalálása. A kihívásos játékot egyfajta horrorszcéna jelentette, ahol csontvázakra, szellemekre és egyéb ártó szándékú lényekre kell lövöldöznünk, és a legnagyobb találatot jelentő fejlövésekre fókuszálnunk.

4 – Skiing

Ismét egy kedvencem következik, mely alatt a klasszikus lesiklást kell érteni. Már az indulásnál is olyanképpen kell előrelendülnünk, mintha mi magunk vetnénk el magunkat a palánktól. A lesiklás során a kanyarodás a Move döntögetésével történik. Ez nem olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik, mert a terep változatos kialakításának köszönhetően hirtelen mozdulatokat téve nekimehetünk a különböző akadályoknak.
Ha belassulnánk, akkor a botokkal kell előrelökni magunkat, ugyancsak teljesen autentikus mozdulatokkal. Viszont ha sebességünket akarjuk fokozni, le kell guggolnunk, mint ahogy a síelők teszik. Szerencsére a balalsó sarokban látható figura mindig mutatja, éppen mit kellene csinálnunk. Jobb oldalt látható a pálya, valamint az, hogy éppen hol járunk, és ellenfeleink merre tartanak.
A kihívásos feladatban időre kellett elsuhanni különböző kapuk között. Bár bizonyára ez is megunható egy idő után, élő ellenfelek ellen küzdve remek móka!

5 – Golf

Ebben az ismételten jól sikerült sportágban a Move átalakul golfütővé. A T gombbal állunk be a helyünkre, majd lendítünk, és a T elengedésével ütjük el a labdát. A segítő ábra mutatja a szélirányt, az eredményes ütéshez szükséges erőt és sebességet.
Egy meccs három vagy hat lyukat foglal magába, a kihívásos feladatban pedig színes körökön át kellett ütögetni a lasztit.
A hangulatos hegyvidéki környezet nagyban hozzájárul a remek és hiteles golfhangulathoz, ezt az opuszt akár cégvezetői irodákban is el tudom képzelni.

6 – Tennis

Hasonlít az első részben látott asztaliteniszhez, de annál könnyebb, kiválóan átmozgat. Ennél a Move önmagában szolgál ütőként, mindenfajta járulékos gombnyomkodást mellőzve. Ahogy a valódi teniszben, sima ütéseket és csavarásokat egyaránt prezentálhatunk a fagyi teljesen autentikus lengetésével, sőt egy szupererős ütés kivitelezésére is lehetőség van.
Könnyítés, hogy karakterünk rohangálása a pályán a rendszer által irányított, vagyis nekünk csak az ütésekre kell figyelni.
A meccsek a sport szabályai szerint zajlanak, a kihívásos feladatban itt is színes körökön kellett átküldeni a lasztit.

Dupla ennyit is tudnék írni erről a nagyszerű játékról, de nem akarván Veronina munkáját túlzottan megnehezíteni, muszáj abbahagynom.
A Sports Champions 2 a Move-tulajok számára ha nem is kötelező, de erősen ajánlott darab!

Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra?
Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!

9/10

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***San Diego Studio, Zindagi Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Petúnia

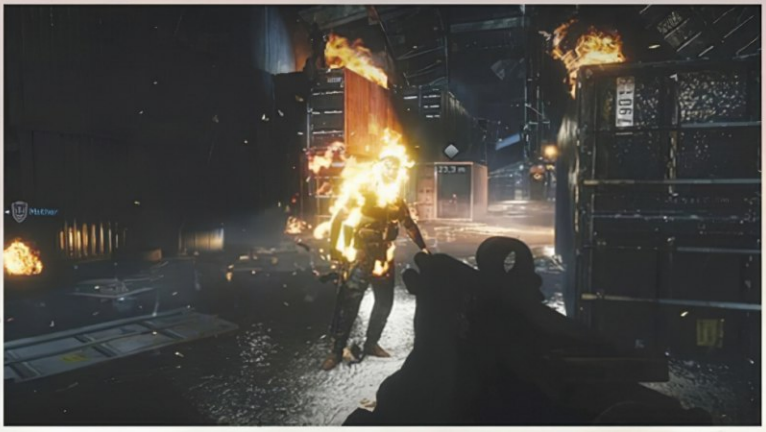


MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

MEGTÖRTÉNT ESEMÉNYEK ALAPJÁN

A mennyire 2007-ben a szó legszorosabb értelmében megőrültem a Call of Duty újhullámos epizódjáért (az azóta kultikus státuszba lépő Modern Warfare-ért), ahhoz mérhető közönnyel viseltettem a modern hadviselés jelen esztendőre időzített újabb felvonásáért, az Electronic Arts által jegyzett **Medal of Honor: Warfighter**-ért. Azt gondolom, nagyjából így érezhettem magam anno a PS2/Xbox uralta generáció végén, amikor is a sztár FPS-ek túlnyomó része már sokadik éve a második világháború eseményeiből merített ihletet.
Pedig a stuff megjelenését megelőzően a kiadóóriás mindent igyekezett megtenni, hogy meghozza a vásárlási kedvem az anyaghoz. Látványos és jól összevágott, hatásvadász kedvcsináló videók garmadája, illetve a játék alatt duruzsoló Frostbite 2-es grafikus motor által megjelenített jelenetek képhadai bombázták az érzékszerveimet. Ezek mellett olyan ígéretek soraival próbált megnyerni magának a redwoodi csapat, amik a lehető legrealisztikusabb megoldásokat és a valódi katonai küldetéseket reprodukáló missziókat vetítettek elő. A fejlesztők állítása szerint ezt akár a játék védjegyének is tekinthető TIER 1 operátorokkal igyekeztek elérni, akik első kézből nyújtottak szakmai segítséget a program elkészültéhez. Felmerülhet a kérdés, miszerint az új játékmotor, illetve a katonák közreműködése vajon elegendő lehet-e az ismét hódító Battlefield 3-mal (Premium Edition) és a hamarosan megjelenő, több újítással is kecsegtető CoD: Black Ops II-vel szemben. Nos, jó eséllyel már kiszúrtad a cikk értékelőjében a numerikus ítéletet, így láthatod, hogy véleményem szerint nem! Ám kérlek, a miértekért olvass tovább!
A Warfighter forgatókönyve a korábbi epizód főhőseinek eddig még nem látott bevetéseibe vezeti a játékosát, érintőlegesen kitérve a személyes vívódásaikra, a családjaik által megélt félelmekre és nehézségekre. Utóbbiakat a sztori fejezeteit összekötő átvezető jelenetek során mutatja be a program. A történet egy manapság már újdonságot magában hordozni szinte képtelen, számtalanszor elcsépelt és klisékkel telepakolt terrorizmus elleni történetet mesél el. Ezúttal egy rettenetesen veszélyes és borzalmas pusztításra képes robbanóanyag, a P.E.T.N. körül bonyolódik a cselekmény.
A játékos Preacher és Stump bőrébe bújhat a 13 missziót magában foglaló, normál fokozaton körülbelül 6 óra alatt teljesíthető történeti módban. A bevetések során helyt kell állniuk többek közt a Fülöp-szigeteken, Szomáliában, Pakisztánban, Szarajevóban és Dubajban is. Ellenfeleink közt megtalálhatóak lesznek szomáliai kalózok, bosnyák zsoldosok, al-Kaida-harcosok és a hozzájuk közeli csoportok. A fejezetekhez köthető egyes bevetések nem időrendi sorrendben kerülnek tálalásra, hanem a forgatókönyv által lefektetett koncepció szerint.







Vagyis szinte minden fejezet előtt fogadni fog egy „8 héttel korábban", „1 héttel ezelőtt", „1 hónappal ezelőtt" vagy hasonló üzenet. Biztos ötletesnek gondolták a megoldást a készítők, ám néhány misszió sikeres teljesítése után én már azt sem tudtam, hogy éppen hol tartok a szálak kibogozásában.

A küldetések az ebben a stílusban már megszokott elemekből építkeznek, vagyis általában többedmagaddal kell előrehaladni a helyszíneken és lelőni mindenkit, aki él és mozog. A missziók során két állandó, plusz egy tetszőlegesen felvett fegyver lehet nálad. A két fix közül a másodlagos még nehéz fokozaton is végtelen lőszerrel rendelkezik, amely jelenség nagyjából prezentálja is a kiadó által sokat hangoztatott élethűséget. A speciálisabb bevetések közt megtalálhatóak lesznek kamerával felszerelt, távirányítású, páncélozott tankmozgatások, sniperes feladatok (akár helikopterfülkéből történő vadászattal), üldözős és lopakodós etapok, különböző járműves szekvenciák. Küldetéstől függően nappal vagy éjszaka, esőtől áztatva, ködben vagy akár fullasztó porban kell majd helytállni.
A játék a mechanika terén le sem tagadhatná a Battlefield 3 örökségét: az említett címmel szinte 100%-ban azonos mozgásrepertoár és animáció fogadott. Az első pillanatokban még meg is keveredetem azt illetően, hogy mivel is játszom, mert az anyag annyira mellőzött mindennemű egyediséget.
Ha már felmerült az egyediség fogalma, muszáj elmondanom, hogy a küldetések alatt egyszerűen egyetlen olyan esemény vagy igazán különleges teendő nem akadt, amire felkaptam volna a fejem. Nincsenek se hatásvadász, se epikus jelenetsorok.
Van viszont túlzásba vitt „breach" funkció, ami ugye a Modern Warfare által bevezetett ajtóbetörési mechanizmus. Ebben a játékban ennek a megoldásnak szinte oltárt állítottak! Kiábrándító volt a végigjátszás során a koncepció, amely szerint adott egy pályaszakasz, amit megtisztít a player, majd ajtót robbant és a belassított akció másodpercei alatt kipucolja a célszobát. A probléma nem magával a megvalósítással van, hanem annak számával. A fejlesztők ezt a megoldást erőltetik a játék gyakorlatilag majdnem összes pályáján, jóval többször, mint amennyit elbírt volna a tartalom. Állítom, már a progi első harmadában nagyobb számban van ilyen jelenet, mint a korábbi Call of Duty-kban összesen.
A rajtaütés viszont fejleszthető lett!
Nem semmi! A behatolásoknál végrehajtott minden negyedik fejlövés után egy újabb behatolási módot oldhat fel a player, aminek elárulom, a gyakorlati haszna és ezáltal az értelme konkrétan nulla! Az ajtót fogó pántokat tetszés szerint pajszerrel, tomahawkkal, sörétes puskával vagy plasztik robbanószerrel is berobbanthatja, illetve leverheti a játékos, ám mindennek kihatása nem lesz az eseményekre. Ráadásul több folyamatnál is okafogyottá válik a megoldás, mivel milyen terrorista az, aki ne kapna észbe, minekután komótosan és másodpercekig ütik a bejárati ajtót egy baltával...
A pályák kialakítása egyébként annak rendje és módja szerint hozza a hasonszőrű játékok által képviselt megvalósítást, így ezúttal is kifejezetten lineárisak, mellékutaktól teljesen mentesek lesznek a helyszínek. A feladatok is szinte kizárólag azon forgatókönyv szerint hajthatóak végre, ahogy azt a készítők jónak látták. Ez talán nem is róható fel problémaként, lévén manapság az összes ilyen stílusú cím ilyen felépítéssel dolgozik. A bevetések során szkriptelt események próbálják sokkolni a nappalik kommandósát több, de inkább kevesebb sikerrel. A Warfighter egyszemélyes kampányának ugyanis legnagyobb problémája az ötlettelenségében és sablonosságában keresendő. Lehet, hogy ezt a történetet valódi események alapján alkották meg a fejlesztők, ám ez engem egy cseppet sem vígasztalt. Én élményeket, magával ragadó, epikus és emlékezetes pillanatokat vártam a játéktól, nem pedig a stáblista eljövetelét kb. az anyag közepénél…
Szerencsére a 13 küldetés során akadt azért egy-kettő szórakoztató jelenet, illetve ott vannak az élvezeti faktort ideiglenesen meglódító, kifejezetten ütősre sikerült járműves részek. Az egyik ilyen vezetős etapban Pakisztán legnagyobb városában, Karacsiban kell egy észvesztő üldözésben részt venni. Ott betaláltak a srácok!

Elárulom, szerettem volna kevésbé negatív hangvételű beszámolót írni a játék sztori módjáról, de ahhoz jóval többet kellett volna nyújtania az anyagnak. A program egyszemélyes kampánya mellett sajnos csalódást nyújtott számomra az anyag technikai



Tudtad, hogy itt nézheted meg, melyik géptípus(ok)on teszteltük az adott játékot?







oldala is. A szoftver behelyezése után egy közel 210MB-os, első napos javítócsomag fogadott. Ez a jelenség nem ritka manapság, viszont leginkább a hálózati játékot érintő optimalizációt, továbbá kisebb javításokat szoktak magukban foglalni az ilyen gyorsan érkező foltozások. Egy ekkora mérettel rendelkező patch azonban jóval komolyabb hibák orvoslását hordozza magában. Elgondolkodtató, hogy vajon mi módon mehetett át a stuff a minőségi ellenőrzésen, ha már a megjelenés napján ilyen szinten javításra szorult. Felhasználóként ezt ugyan nem tudhattam meg, azonban igen gyorsan, konkrétan az első félórában szembesülhettem a végeredménnyel. A partraszállással induló pályán olyan anomáliák fogadtak, amilyeneket még bétaverziós anyagok esetében sem tapasztaltam! Villódzó, fel-feltűnő textúra darabok a közvetlen környezetemben és a távolabbi pontokon egyaránt. Elnémuló, gyakorlatilag hangot kiadni képtelen gépfegyvert tartottam a kezemben!

A textúra-hibák azonnal szembetűntek, de a hanghibára kellett némi idő, míg rájöttem. Furcsa volt, hogy a fegyver használata közben csak tompa puffanásokat hallottam, miközben nem láttam hangtompítót a vason. Hogy tisztázzam a helyzetet, a levegőbe lőttem, majd táraztam. Teljes némaság fogadott. A hangzást érintő negatív jelenség a sztori mód végigjátszása alatt többször is előjött, meglátásom szerint véletlenszerűen generálódhatott. Egyébként a zenék és fegyverhangok terén megfelelő szintet képviselt a produktum, ám nem többet.

A videojátékos sajtó által sokat dicsért Frostbite 2 motor konzolos verziója 30 képkocka/másodperc értékkel dolgozik hivatalosan, ám a Warfighter esetében ez az érték sajnos

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

A Warfighter úgy indít, hogy az állam leesett tőle, és egyből felkészültem egy nagyszabású, monumentális jelenetekkel teli akciójátékra. Amit aztán nem kaptam meg. Idegesítően klisés, sokszor túlzottan elhúzott (az egyik pályarészen – konkrétan a szökőkutas téren – azt hittem, lebabázok, mire kipusztulnak az időnként beküldött hordák), ráadásul eléggé bugos is (embereim nem egyszer futottak be egy lépcső alatti falrészbe, ahol persze hiába emelgették a lábukat).

A Breach egy idő után nevetséges, a társak teljesen feleslegesek (ha két kilométerre van az ellenfél, mellette két haverral, akkor is nekünk repül a gránát és minket lőnek), a multi pedig kiegyensúlyozatlan. Öt-hat pont, nem több – amint megjelenik a Black Ops, cserélem is be a példányomat (pedig a Battlefield 3-mat a mai napig nyomom a klánunkkal).

Kár érte. Mondjuk nekem a grafika többnyire tetszett.





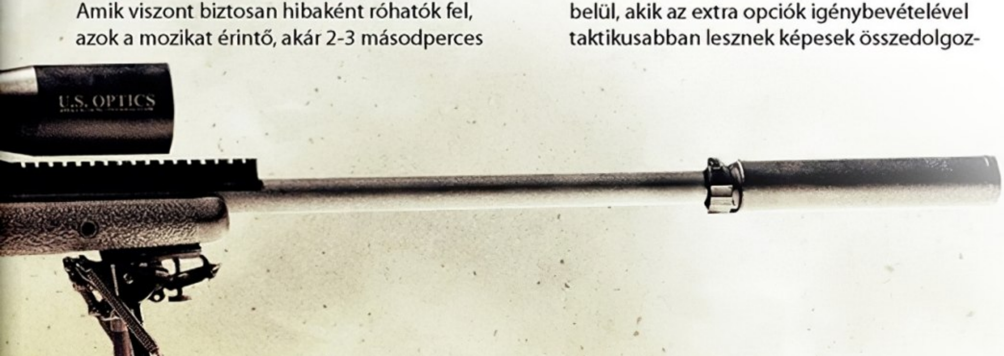


közel sem konstans. A nyilvánvaló optimalizálatlanságnak betudható, elő-előbukkanó erőlködést próbálja enyhíteni több esetben a távolabbi objektumot elmosásával, az alacsonyabb felbontással történő megjelenítéssel. Ezzel viszont eléri, hogy bizonyos helyeken igencsak viccesen fest a látkép.
A vizuális pontnál maradva azonban némileg pozitívum, hogy a játék több színnel és objektummal operál, mint a Battlefield 3, továbbá ezúttal is nagyon jók lettek a fény- és részecske effektek, ám összességében nem változott a véleményem a DICE technikájáról: a Frostbite 2 nem a jelenleg futó konzolgenerációra lett kitalálva.
Az egy dolog, hogy jól skálázható és ezért elbírják a gépeink, de szembetűnő a látványbéli különbség egy Xbox360/PS3 és egy akár alsó/középkategóriás PC-n futtatott BF3 közt.
A Warfighter fejezeteiről viszont elmondható, hogy kellőképpen változatos helyszíneket vonultatnak fel, így némileg képes elterelni a figyelmet a hiányosságok jelentős részéről. Ráadásul ügyesen váltogatja a látványosabb helyszíneket a középszerű pályákkal.

A rombolhatóság ebben a címben is erőteljesen adott, de akárcsak a BF3 esetében, itt is azt éreztem, mintha nem akarnák, vagy egyszerűen nem tudnák kellő mértékben szabadjára engedni a DICE motorjának a képességeit.
A történet cselekményét CGI-videókkal és a játék motorjával renderelt átvezető animációkkal gördítik tovább. Az engine-es videók nagyon tetszetősre sikerültek. Végletekig kidolgozott katonákkal, a képernyőről már-már lemászó felszereléssel és ruházattal alkották meg a készítők a modelleket.
A CGI-átvezetők viszont már felemás arcot mutatnak. Egyrészről üdvözlendő, hogy a magas színvonal érdekében igyekeztek élethű (feltételezem, élő) személyekről mintázni a szereplőket, ám számomra mégis művinek hatottak. Problémának éreztem továbbá, hogy túl nagy volt a kontraszt a két különböző prezentáció vizuális stílusa között.
Amik viszont biztosan hibaként róhatók fel, azok a mozikat érintő, akár 2-3 másodperces megakadások. Természetesen előfordulhat, hogy a fentebb említett hibák orvoslásra kerülnek, mire az újság a kezedbe kerül, ám ez a cikk írásának napjaiban még nem történt meg.
A kampány mellett természetesen többjátékos mód is beépítésre került a progiba, ami azért már jóval izgalmasabb élményekkel gazdagítja a játékost. Érdemes megemlíteni, hogy a 2010-ben piacra került Medal of Honorral ellentétben itt már a stuff multiplayeres szegmensét is a Danger Close készítette el, nem pedig egy külsős csapat.
Az online csatározásokat a Battlefield 3-ban debütált, rendkívül profin kivitelezett és irdatlan mennyiségű adatot magában hordozó Battlelog-rendszerből lehet indítani.
A játékmódok közt megtalálható lesz a klasszikus TDM és a korábban már látott, zászló- és területfoglalós Sector Control és Home Run mód. Választható opció lehet még az igen komoly kihívásokkal kecsegtető, többféle nehezítést előhozó és ezzel együtt segítséget elvevő Real Ops játék, ami gyakorlatilag két csapatalapú játékot is módosít. Illetve ezúttal is megjelenik a Medal of Honor Rush módjának megfelelő Combat Mission lehetősége. Egy új opció is belekerült az online csatározásokba, ez pedig a Hotspot. Ebben a játéktípusban bombákat kell hatástalanítani, illetve élesíteni.

Öt robbanóanyagos helyszín van egy pályán, és minden csapatnak három ilyen helyen kell védekeznie, avagy bombát robbantania a győzelemhez.
A program véletlenszerűen váltogatja játékról játékra a telepítési helyeket.
A harcok során ötféle, különböző fegyverzettel és speciális képességekkel ellátott karakterkasztból választhatod ki a számodra szimpatikust, amit felszerelésestül és kill streak-estül a végletekig modifikálhatsz.
A többjátékos mód egyik valóban jól sikerült eleme a Buddy System lett. A dolog abból áll, hogy a meccsek megkezdése előtt a rendszer felállítja az 5x2 fős párosokat a csapaton belül, akik az extra opciók igénybevételével taktikusabban lesznek képesek összedolgozni. Látszódni fog a társ helyzete a térképen. Megválasztható, hogy a spawn-pont a barát közelében legyen-e, avagy a bázison.
Továbbá egyfajta hatodik érzékként a játéktéren is látszódni fog a bajtárs sziluettje, függetlenül attól, hogy kitakarja-e a karaktert valamilyen objektum, avagy sem.
A multiplayerről elmondható, hogy dinamikájában és rendszerében valahol a Battlefield és a Call of Duty között helyezhető el.
A pályák felépítésének kifejezetten sikerült elnyerniük a tetszésemet. Nem találkoztam nagyon apró, CoD-féle darálós helyszínekkel, de természetesen a BF3 által prezentált gigászi térképekkel sem. Jelen pillanatban 8 map szolgál virtuális hadszínteréül a harcoknak, de a hírek szerint ez a szám decemberben bővülni fog további hárommal.

Ahogy az várható volt, sajnos a többjátékos szegmens sem mellőzi a hiányosságokat és a bogarakat. A matchmakinggel szerencsére nem akadt baj, azonban a cucc parti közben hajlamos kellemetlen anomáliákat produkálni. A Frostbite 2 a játék ezen oldalán is erősen limitált, sajnos eléggé háttérbeszorítottnak éreztem a képességeit.
A játék multiplayere alapjában véve élvezetes tud lenni, ám ahogy az egyjátékos vonal, úgy a többjátékos oldal sem tud kiemelkedő dolgokat felmutatni.
A Medal of Honor: Warfighter sajnos közel sem tudta beváltani a hozzáfűzött reményeket, bár a magam részéről nem is vártam túl sokat a címtől. Az anyagon sajnos érezhető, hogy csak és kizárólag egyfajta töltelékszerepet képes betölteni a DICE virtuális háborúeposzai között lévő üres időben, továbbá próbál kötelezően konkurálni a Call of Duty-szériával. Ez viszont láthatóan nem megy neki!
A többjátékos mód ugyan szerezhet kellemes órákat, de összességében elmondható a progiról, hogy egyedi ötletektől szinte teljesen mentes, máshonnan összeollózott megoldásokkal operál, elcsépelt és közhelyes, jóindulattal is csak középszerű alkotás, amire néhány hónap elteltével már senki sem fog emlékezni.



6/10

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***Danger Close***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-20 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

CONSOLE CORNER 9 990.-

Foxhound

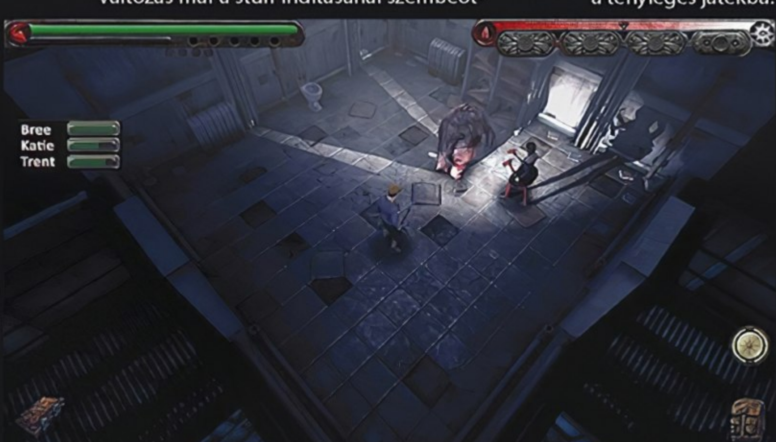


Megelevenedett rémálmok

Silent Hill – egy fogalom a videojátékok világában. Egy sorozat, amit azt gondolom, nincs játékos, aki ne ismerne. Az epizódjaiban nem kevés misztikumot magában hordozó horror-kaland idén egyszer már igyekezett megborzongatni a széria elkötelezett híveit az igen kellemesre sikerült, Downpour alcímmel ellátott résszel, amely ugyan több ponton is kívánnivalót hagyott maga után, azonban még így is bőven az ajánlott játékok között szerepelt.
A tavasszal megjelent nagygépes progi ugyanis hordozott magában nem kevés újítást. Villantott a széria korábbi részeitől jelentősen eltérő, de emellett teljesen működő gameplay elemeket. Atmoszféráját tekintve pedig, még ha nem is vette fel a versenyt a kultikus epizódokkal, helyt tudott állni.

Nos, a WayForward Technologies által készített PS Vita-exkluzív **Silent Hill: Book of Memories** szintén újítani próbál, ráadásul radikális változtatásokkal, merőben új gameplay koncepcióval, erős multiplayer támogatással teszi mindezt. A gyökeres változás már a stuff indításánál szembeötlik, lévén egy karaktergeneráló képernyő fogadja a játékost. Megválaszthatjuk, hogy nő, avagy férfi szereplővel vágjunk neki a kalandnak. Megadhatjuk, milyen stílusjegyeket hordozzon, milyen cuccokat viseljen. Különböző ruhákból válogatva, eltérő típusú hajviseletek közül mazsolázva, egyéb kiegészítők kiválasztásával alkothatjuk meg a számunkra szimpatikus (?) szereplőt.
Ezek után kezdetét veszi a történet, amelynek első perceiben a főhős egy csomagot, benne egy vaskos könyvet kap egyenesen Silent Hillből. A születésnapi ajándékot ráadásul nem is egy hétköznapi futár kézbesíti számára, hanem a Downpourban feltűnt postás, Howard Blackwood. A könyvet átlapozva főhősünk rádöbben, hogy életének minden fontosabb eseménye megtalálható benne egészen eddig a pillanatig.
Ünnepeltünk hirtelen ötlettől vezérelve (meg persze a kíváncsiságtól hajtva) átírja a könyv bizonyos részeit, majd álomra hajtja a fejét. Békés emlékképei eltorzulva, immáron rémálmokká változva próbálják az őrületbe kergetni. Mi ezen a ponton kapcsolódunk be a tényleges játékba. Ahogy a bevezetőben említettem, a Book of Memories új elgondolás szerint építi fel a tartalmát, ez pedig az úgynevezett dungeon crawler játékstílus. Ilyen szoftverek közé sorolható többek közt a Diablo-trilógia epizódjai és a Baldur's Gate-széria darabjai is. A kameranézet ehhez hűen izometrikus nézetben mutatja az akciót. Álomba merült főhősünkkel az elsődleges célkitűzésünk megtalálni a pálya végén elérhető logikai feladványhoz köthető puzzle darabokat, amiket aztán helyesen felhasználva átléphetünk a következő szintre. Mindeközben a harcok során folyamatosan fejlődünk, növeljük eszköztárunkat, csiszolgatjuk képességeinket. A kirakós darabjait minden esetben egy kiadós küzdelem árán lehet kinyerni a játékból.
Ehhez azt kell tenni, hogy a különböző helyeken megjelenített kék kristálygömböket a playernek szét kell csapnia, majd a megjelenő szörnyhordát legyőznie. A játék által csak egyszerűen zónáknak nevezett pályák mindegyikén, folyosókon keresztül menetelve, szobáról szobára haladva kell megtisztítani a felfedezett pályarészt.

A tájékozódásban elengedhetetlen lesz a Vita képernyőjének bal alsó sarkában folyamatosan jelenlévő térkép, melyen tartózkodási helyünkön felül az érdekesebb állomások is megjelenítésre kerültek. Ilyen állomások lehetnek a szellemszobák, ahol valami misztikus, a Silent Hill világához köthető jelenség tapasztalható. Ide sorolható a zónánként megtalálható egy könyvtárszoba, ahol a játék állásmentését végezhetjük el.
És persze ide tartozik a bolt is, ahol postásunk, Blackwood kínálja a portékáit. Nagyobb tárolókapacitást biztosító táskákat, gyógyító csomagokat, lőszereket, egyéb kiegészítőket vásárolhatunk a pályákon felmart kincsekért cserébe. A helyszíneken kiemelt megjelölést (piros szín) kapnak azok a tereptárgyak, amik valamit rejtenek magukban számunkra. Gyógyító csomagokat, különböző lőszereket, kulcsokat, feljegyzéseket, fegyverjavító csavarkulcsot (ugyanis elhasználódnak az eszközök) és persze fegyvereket vételezhetünk magunkhoz.
A gyilkoló eszközök között megtalálhatóak lesznek különböző szúró- és vágófegyverek, vascsövek, deszkák, pisztolyok és puskák. Ezek a fegyverek alapvetően két csoportot képeznek, egykezes illetve kétkezes használatot igényelhetnek. Ahogy az ellenségek, úgy a fegyverarzenál is ismerős lesz a széria kedvelőinek. Sajnos azonban ezen a ponton meg kell említenem, hogy egy igen kellemetlen hiányosságot tapasztaltam a megvalósításban. Arról van ugyanis szó,









hogy játék közben a program nem mutatja sem az aktuálisan kézben tartott fegyver értékeit, sem pedig azt, amit épp felvennénk. Erre vonatkozó információt csak a menüből szerezhetünk. Gondolom, nem kell részleteznem, hogy egy alapvetően lootolásra, folyamatos fegyvercserékre, farmolásra, szintlépésre kihegyezett játéknál ez menynyire kellemetlen, de mindenképpen lassító elem lehet. A folyamatosság megőrzése érdekében gyakorlatilag csak néha-néha váltottam fegyvert, és inkább javítottam a masszívabb darabokat. Nem egy zónában fordult velem elő, hogy szintekkel korábban megszerzett, főellenségből kivert fegyverrel verekedtem magam később végig, mindennemű eszközváltást mellőzve.

Nem csak különböző fegyvereket, hanem speciális tárgyakat is összeszedhetünk.
A történet során 50 különböző, mágikus hatással bíró eszközt lootolhatunk ki, melyek mindegyike valamiféle extra tulajdonsággal bír. Karakterünkre ráaggatva ezeket a cuccokat, előnyhöz juthatunk a démoni hordákkal szemben. A harc megvalósítása túlzottan nagy élményt nem hordoz magában, gyakorlatilag nem szól semmi másról, mint a támadásgombok vad nyomkodásáról.
A leterített rémségek kétféle matériát hagynak maguk után, melyeket az elhalálozásukat követően opcionálisan magunkhoz szólíthatunk. Itt lép a képbe a játék Karma-rendszere. Karakterünket elvihetjük a Vér (sötét anyagok begyűjtése), illetve a Fény (fény anyagok felszedése) irányába.
Az események előrehaladtával bizonyos mágiákat is bevethetünk, amiket a Vita hátoldalán lévő érintőfelület taperolásával tudunk előcsalni. Függően attól, hogy negatív vagy pozitív irányba billentettük a karakterünket, támadó illetve védekező mágiát idézhetünk meg. Az ellenfelek között a korábbi epizódokból jól ismert pokolfajzatok tűnnek fel, igazi fan service-t nyújtva a sorozatot ismerő játékosnak. Nővérkék, démoni kutyák, torzabbnál torzabb kreatúrák fogják utunkat állni, nem kihagyva a széria kultikus ellenségét, Piramisfejet sem.

A progi erőteljesen támogatja az online módban elérhető többjátékos kooperatív hentet, mely során egyszerre 4 játékos vetheti bele magát a borzalmakba. Tény, hogy egy ilyen típusú játéknak nem feltétlenül a változatosság szokott a legkiemelkedőbb pontja lenni, azonban a Book of Memories sajnos már rövid idő után rettentő unalmassá és monotonná válik. Ráadásul az ellenőrzési pontokat mellőző, a pálya közben kizárólag csak a manuális mentést támogató rendszer még rá is tesz egy lapáttal. Ugyanis rettentő frusztrálóvá válhat, ha elhalálozás után ismét egy olyan szakaszra térünk vissza, amit jó eséllyel már keresztül-kasul bejártunk, köszönhetően az azonos zónacsoportokban tapasztalható egysíkúságnak, jó eséllyel már meg is untunk. Az anyag vizuális oldalát nézve elmondható, hogy magához a játékstílushoz ugyan megfelelő, azonban semmilyen téren nem tud kiemelkedni.
Azt gondolom, ezt a látványvilágot kisebb kompromisszumok árán és persze alacsonyabb felbontás mellett még a PSP is kifacsarta volna magából.
A különböző zónacsoportokhoz köthető helyszínek változatos képet mutatnak ugyan, de magukon a csoportokon belüli területek már jócskán túllépik a monotonitás fogalmát. Öröm az ürömben, hogy mire már totál megunná az ember az adott helyszínt, teljesen új területekre vetődik.



Egyébként a készítőknek több-kevesebb sikerrel, de sikerült klasszikus silent hilles témájú dungeon-öket alkotniuk, amik jó eséllyel el fogják nyerni a rajongók tetszését. Hét világot, összesen 21 zónát (rájátszás nélkül számítva) kell bejárni. A pályák kidolgozásánál azonban rövid időn belül fel fog tűnni, hogy gyakorlatilag semmi (egy-két TV-adás és jegyzeten kívül) nem utal arra, hogy a főhősnek bármi köze is lett volna az adott világhoz és az ott látható dolgokhoz.
Az egész úgy fest, mintha a történetíró kigondolta volna ezt az álmos-emlékes mesét, viszont a megvalósítás már köszönőviszonyban sem lett végül az ötlettel.
A látványnál maradva észrevehető, hogy sajnos sem főhősünk, sem pedig annak ellenlábasai nem bírnak különösebben említésre méltó kidolgozással, szimplán csak passzolnak a stuff egyéb részeit is érintő, sekélyes és egyben középszerű megvalósításhoz.
Amiért viszont némi dicséretet érdemel a fejlesztőstúdió, az a hangzás. A készítőknek sikerült megnyerniük Daniel Lichtet, aki ugye az előző Silent Hill-játéknak, a Downpournak is a zeneszerzője volt.
Az úriember stílusát megtartva, hasonló csengésű dallamokat szólaltat meg, amik ismét megfelelő alapot szolgáltatnak barangolásainkhoz.

A Book of Memories-szal eltöltött órák sajnos igen feledhetőre sikeredtek.
Veszélyes próbálkozás egy olyan gameplay koncepcióra építeni egy ismert sorozat újdonsült darabját, amely ennyire eltér a megszokott játékelemektől.
Ám ez még nem is feltétlenül lett volna baj, mert láthattunk már pozitív példát is a történelem során, viszont jelen esetben ez sajnos nem mondható el.
Az első Vitás Silent Hill legnagyobb problémája ugyanis az, hogy a lehető legfontosabb elemét hajította kukába a szériának, a hangulatot és az abból következő félelemkeltést. Amennyiben vevő vagy egy hellyel-közzel megfelelően összerakott Diablo-szerű játékra, érdemes beszerezned, más esetben viszont még a sorozat rajongóinak is csak óvatosan ajánlott közeledni a progi felé.

6/10

Kiadó: *Konami* Fejlesztő: *WayForward Technologies*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-4 fő*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5

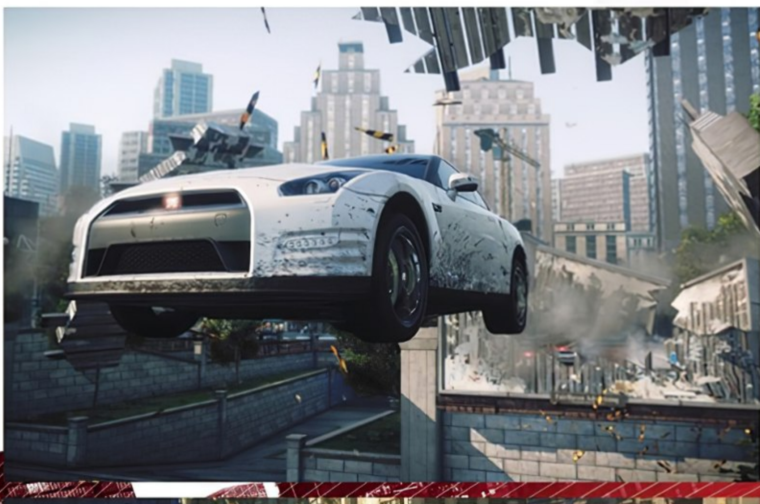
Foxhound

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Nem féknek való vidék

Személy szerint kitörő örömmel fogadtam a hírt, hogy idén ősszel – ráadásul a Criterion gondozásában – a **Need for Speed: Most Wanted** újráját kapjuk meg a sorozat legfrissebb részeként.
Előretolt jubileum… gondoltam, hiszen sorban ez a 19. felvonás. A közönséget a jelengenerációs részek roppant mód megosztották, ez alól idén sem kivétel a játék, ami főképp abból fakad, hogy a név mögött gyakorlatilag egy Burnout Paradise 2 bújik meg, a hasonlóság le sem tagadható. Meglehet, ezzel egy NFS-fanatikus nehezen, vagy egyáltalán nem fog tudni azonosulni, netán éppen ellenkezőleg, a Burnout-fanok kapják fel a fejüket.
Jómagam hamar megbékéltem a dologgal, nyilván nem erre számítottam, de amit kaptam, az kellően intenzív volt, hogy megkedveljem. Ugyebár nem a billog, hanem a tartalom a lényeg, s eszerint haladva a lemez felpörgetésével egy időben kezdődik el a féktelen száguldás.

Történet, mint olyan, nem igazán akad, valahol szükségtelen is, megérkezel Fairhaven városába, ahol célod nem más, mint Speed Pointokat gyűjtve, bizonyos reputáció elérése után kihívni a tíz helyi vagány egyikét, hogy aztán te lehess a legkörözöttebb személy a városban. A városban, ami hatalmas, nyílt és nagyszerű játszóteret biztosít a számunkra. Fairhaven összképe vegyes és változatos, üzleti negyedek, autópályák, hegyi szerpentinek, parkok, kertvárosi részek váltogatják egymást, felsorolni se kevés mindazt, amerre megfordulhatunk.
Mindennek felfedezésével unatkozni nem fogunk, mivel megannyi opciós feladat épül rá. Találd meg és törd szét a hirdetőtáblákat, biztonsági kapukat, száguldj el mindegyik traffipax előtt, és ami a legfontosabb, leld fel mind a 41 autó helyét (mindegyik 3x szerepel, így 123 ún. Jack Spot van).
Jól olvasod, nincs megkötés, hogy mit és mikor kezdhetsz el vezetni, s egyben valuta sem kell (evégett az optikai tuning ugrott, béke poraira): amit megtaláltál, abba egy gombnyomással máris belepattanhatsz, s azzal folytathatod utadat.
A géppark szám szerint nem túl magas, ellenben remek darabokról van szó.
Az előrehaladás slusszkulcsát ezek jelentik. Minden négykerekűhöz tartozik pár verseny, amikért a Speed Pointokat kapjuk (amennyiben mindegyiket sikerrel abszolváltuk, célszerű váltani, mert a kihívások ismételgetése igen kevés extra pontot hoz a garázsba), illetve a rájuk applikálható modifikációk, melyek a menetteljesítményre hatnak – ezek a győzelmek valamint mérföldkövek (pl. tegyél meg x km-t a Mercedes-szel) teljesítésével válnak elérhetővé.
Megjegyzendő, hogy egy megnyitott - mondjuk nitró – speckó nem vihető át másik autóra (csak online), ezeket típusonként újra el kell érni, mind az alap, mind a Pro kiszereléseket.
Eme fix fejlesztések újbóli megnyitogatása kissé monotonná teszi a versenyzést: irány egy új autó, felhúzni azt, majd ha „lejárt", kezdeni elölről – ezt kicsit tovább lehetett volna gondolni, a tuningnak nagyobb mélységet adni, mint ahogy a testreszabhatóságnak is. A festéssel sajnos ki is fújt a csinosítgatás. Minden eddig s ezután említett dolog pár gombnyomásnyi távolságra van tőlünk, amit az EasyDrive-nak köszönhetünk.

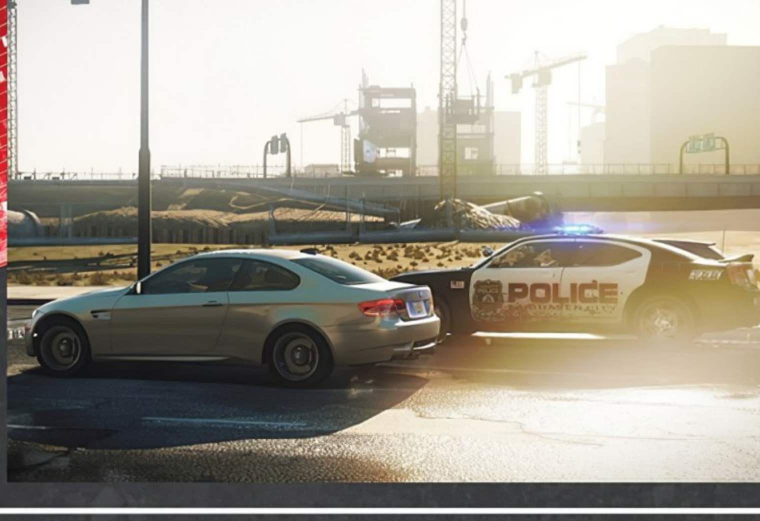


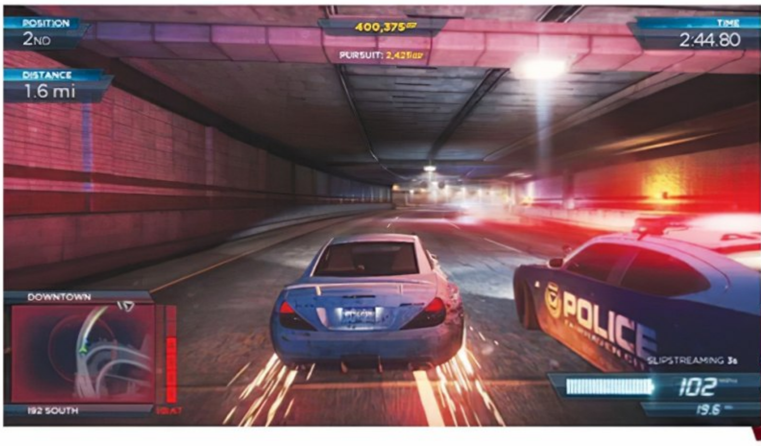
Az említett szolgáltatás annyit takar, hogy sose kell kikerülnünk a térképre, belépnünk valami választó képernyőre, és hasonlók (ettől még vannak menük), a D-paddel menet közben mindent elérhetünk és beállíthatunk.
A felfedezett kocsikba azonnal átugorhatunk, új versenyeket megadhatunk célpontnak a GPS-en, s az elért tuningelemeket szintén váltogathatjuk, miközben egy kis ablakban láthatjuk, mely paraméterre hat az, és miként (pl. gyorsulás nő vagy csökken).
Kinect-tulajdonosok mindezt hangutasításokkal is elvégezhetik, (a menü tetején jelzi a szavakat), illetve egyebek is akadnak, ezek listáját a neten lehet elérni.
Megjegyezném, hogy magyar profillal is működik ez, de csak akkor, ha a Locale-t az X360 beállításaiban átállítjuk UK-ra.
A SmartGlass-t alapfunkcióiban használhatjuk, ami kimerül némi infóban és az achievement-ek listájában.
A Horizonhoz hasonlóan a térképet rátehették volna speciel. A PS3-tulajdonosok Move támogatást kapnak, lehet kormányozni a PS Move Racing Wheel kiegészítővel, valamint rendőrségi üldözés esetén kéken-pirosan villog a fagyi teteje. Emellett félig-meddig ígérve volt, hogy akik megveszik PS3-ra a játékot, akkor Vitára ingyen megkapják az új MW-t, ezt sajnos végül lefújták.
Pedig a Sony kisgépén lévő verzió egy az egyben megegyezik a nagytesóéval, csupán a forgalom intenzitása alacsonyabb, s az online játékosok száma kevesebb.

Élet 300-on túl

Kanyarodjunk vissza magához az élményhez. Villámgyors, nitróval vágtázó gépek, sztratoszféra magasságú ugratások, gigantikus driftek, epikus karambolok, városon átívelő üldözések, poénos részfeladatok (főleg online), takedown-hegyek.
A szabadon bejárható város és külterületei magával hozza azon tényt, hogy minden centimétert a javunkra fordíthatunk, csupán az ellenőrzőpontokat szeljük át, két megkötés között úgy próbálunk szerencsét, ahogy kedvünk tartja.









A rendőri erők sem hiányozhatnak, ám míg szívósságuk javult, eszköztáruk csökkent (se EMP, se helikopter), simán lehet velük 20 perces Benny Hill-zenével aláfestett kergetőzést produkálni. A fuss le száz „yardot" más kontextusba kerül, ami lehet fárasztó is egy idő után, ugyanis most, ha épp megszökünk előlük, de még keresgélnek minket, semmi támaszunk nincs arra, hova lehetne elbújni. Az utaktól távol lévő területek rendszerint a megoldást jelentik.
A tüskecsapdák sem jelentik a menet végét már, áthajtva a kék benzinkútszerű állomásokon rögvest rendbe jönnek a papucsok, vagy ha „felfújódó" gumink van, akkor maguktól megoldják ezt a gondot.
Egyébiránt ezek a helyek arra jók még, hogy „semmit se fizetünk, új dukkót, sasszét ingyen vihetünk".

Nehézséget okozhat a kezdetekben, hogy a vezérlést el kell sajátítani, főleg azoknak, akik a mindössze két kameranézet közül a lökhárítóra szerelttel (kvázi belső) tudnak jobban menni. A kezdeti bosszankodásoknak ellenben idővel vége szakad, fokozatosan kezdjük el azt érezni majd, hogy végre mi uraljuk az autót és nem fordítva.
Ami bizony elkél, mert az a rész (szerencsére) nincs benne a pakliban, hogy a kezdetekben csigalassú valamivel szokunk hozzá a tempóhoz, továbbá a forgalom mindig a lehető „legjobb" helyen képes az utunkat állni.

Míg haladunk a legelvetemültebb gyorshajtó címe felé, a versenyszámok a szokásos palettából táplálkoznak. Sprint és körversenyek, átlagsebesség-futamok (ne essen bizonyos érték alá), rendőrségi üldözések.
A haladás sorrendje is kötetlen, ha elég SP-nk van (Speed Pointra kell gondolni…), akkor akár több főellenfél is elérhető. Sőt az online szegmensben szerzett pontokat a kampány során is jóváírja a gép, ami Vica-versa működik az offline-ról multis mókára való váltás esetén is, csupán a megnyitott dolgok nem kompatibilisek e két módozat között.

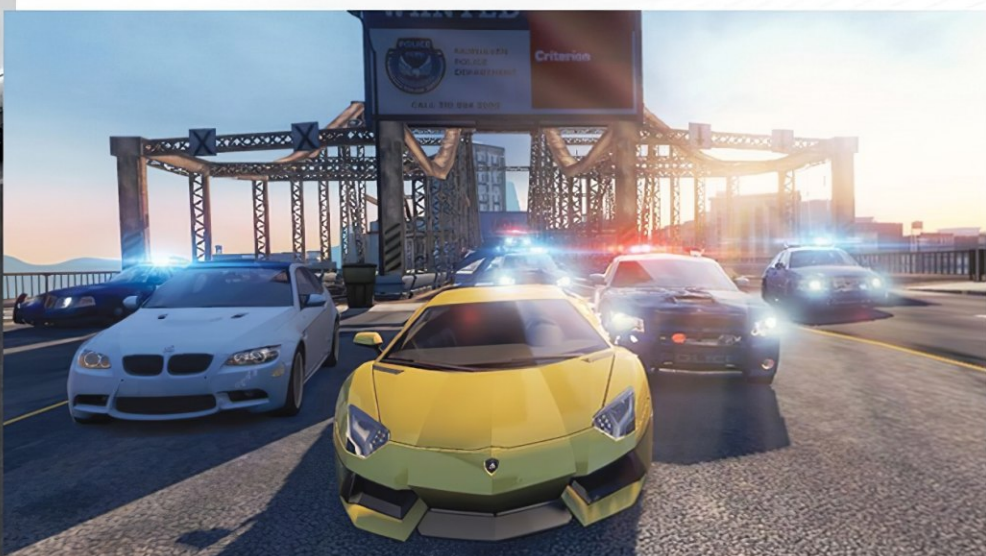
Frenemies

Szóba került, így kitérek az online pass-al megváltható jóságokra. A lobby maga a város, egy versenyszámot a megadott helyre való gurulással lehet elindítani.
Úgynevezett Speedlisteket nyomhatunk le. Ez összefűzött eventeket takar, mely lehet automatikusan a gép által generált, de mi magunk is maximálisan testre szabhatunk ilyen listákat. Furcsa, de pl. driftes versenyszámot csak itt találhatunk.
Győztest mindig egy ilyen eseménysorozat után hirdetnek. Rengeteg feladat található, amennyiben jól érezzük magunkat a MW világában, temérdek örömteli órát fog okozni a multi, megfejelve az amúgy is tisztességes 10+ órás játékidőt. A fejlődést és modokat említettem, ám ebben a részlegben vannak extra bónuszok, amiket megszerezhetünk, s rövidebb ideig alkalmazhatjuk őket (Sweet Revenge-ek), ami lehet akár az is, hogy elég hozzáérnünk valakihez, rögtön Takedown lesz a sorsa.

Mint látható, a szüntelen versengés az, ami a legjobban átjárja az egész játékot, részlegtől függetlenül, s itt nem az AI-ra kell gondolni, ők teszik a maguk dolgát, kivetnivaló nincs a ténykedésükben, ha kell, csalnak, ahogy egy NFS-től megszokhattuk. Ezért leginkább az Autolog 2.0 felelős, minden részfeladat, ugratás, traffipax, stb. eredményét élőben láthatjuk, épp most hányadikak lettünk a barátaink között.
Összeköti gyakorlatilag az egész játékot. Ez roppant ösztönző, a sok apró kihívás szinte elfeledteti az emberrel, hogy most épp a 100. táblát keresi, hogy széttörje, mert útközben akad más egyéb, amiben jó lenne elsőnek lenni, s emiatt nem kell külön menükben a ranglistákat böngészni.
Ha egyszer egy span felspanol…

Fairhaven tehát egy vibráló város, amit mi és barátaink teszünk még inkább azzá, vagy zajosabbá. Látvány szempontjából sincs szégyenkeznivalója, az eddigi legszebb NFS még akkor is, ha sok helyen a fényeffektek és különböző bevilágítások azok, amik sokat dobnak az összhatáson.
Talán a nedves aszfaltból akad egy kicsit túl sok, főleg, hogy önnedvesedő fajta, esővel én nem találkoztam. Az ütközésekbe vihettek volna némileg több fantáziát, bár így is sokkal rondábbá varázsolhatunk egy Lambo-t, mint azt a tervezője valaha látni akarná.
Ehhez kapcsolódik, hogy míg a másokon végrehajtott Takedownokat nem lassítja a gép, a mi összes ütközésünket igen, elnyomhatatlanul, ami idővel kínosan megnöveli a várakozást ahhoz, hogy tovább mehessünk, vagy elbukott futam esetén restartoljunk.
Az audio-részlegre nem is tudom, a széria mely része óta nem volt panasz, most sincs, eszméletlenül vagányul szólnak a csúcsrajáratott gépek, a zenék meg továbbra is szubjektivitás tárgyát képezik, számomra jól eltalált felhozatalról van szó.

A Most Wanted (2012) az év egyik legjobb árkád mulatsága, még ha talán nem is NFS-nek kellene hívni, s a jövőben a széria stílusjegyeire jobban rágyúrhatnának a fejlesztők. A lenti pontszám is eszerint alakult, viszont akik a Need for Speed által képviselt vonal feltámadását várták, s a Burnout tőlük távol áll, vélhetően sokkal kevesebbel „jutalmaznák".



8/10

Kiadó: *Electronic Arts* Fejlesztő: *Criterion Games*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 9 990,-

RBaly





Pokolba taszítva

A Doomról kérdezel, barátom? Legendás, mint Harry Potter sebhelye. Ha azt nem is mondhatom el róla, hogy stílusteremtő (mert az mégiscsak az öregség jeleit rosszul viselő édesapját, a Wolfenstein 3D-t illeti), de hogy forradalmi és korszakalkotó volt-e, az nem kérdés. Emlékszem, milyen volt, amikor anno unokatesómék odaengedtek a féltve őrzött számítógépük elé és elindították a hangkártyához mellékelt shareware Doomot… volt állkapocskeresgélés, azt hiszem!
Az a játék akkoriban túlmutatott mindenen: a látvány semmi máshoz nem volt fogható, a játékmenet friss volt és pörgős, a helyszínek, az ellenfelek és a háttérben prüntyögő midi-metal pedig utánozhatatlan atmoszférát teremtettek. Bátran állíthatom, hogy a Doom akkoriban lerakta a mai modern FPS-ek alapkövét, valamint az akkor debütáló deathmatch névre keresztelt multiplayer móka a mai napig közkedvelt játékmód.

A játék megjelenését követő évben megjelent annak folytatása is – 32 új pályával, néhány új szörnnyel és egy duplacsövű shotgunnal kibővítve az eredeti Doomot, ami bár hajszálpontosan ugyanazt az engine-t használta, amit az elődje, ettől még semmilyen hátrányt nem szenvedett.
Mondanom sem kell, a játék egy csapásra brutális siker lett, a konkurencia pedig kézzel-lábbal próbálta másolni a koncepciót – ennek eredményeképp felemás klónok garmadája lepte el a piacot, és hosszú évekbe telt, mire egyik-másik személyében komoly kihívóra lelt az id Software gyermeke.
Sikere ellenére abszolút nem nevezhető botránymentesnek a klasszikus Doom életútja, számos országban betiltották az erőszakossága miatt, amin ma persze már csak nagyokat nevetünk – ha az önjelölt cenzorok csak részben sejtették volna, mit tartogat majd a világ számára a God of War vagy a Postal, akkor lehet, hogy hirtelen felindulásból tarkón lőtték volna magukat egy BFG-vel…

Bár ezernyi fanmade mod és pálya készült az évek során (Emlékszik még valaki a csupán „vicces Doom”-ként emlegetett rajongói verzióra a csirkevetővel meg fordított stukkerrel?), a valódi folytatás próbára tette a rajongók türelmét – na jó, nem annyira, mint a Duke Nukem Forever, de – tíz évre a Doom II megjelenését követően (mondhatni pikk-pakk) meg is érkezett a sokak által várt utód. Tíz év alatt azért nemcsak, hogy sok-sok cián lefolydogált a Tiszán, de elképesztő mértékű technikai fejlődés is végbement az iparban, a Doom 3 pedig nem volt könnyű cipőben, ha arra gondolok, hogy a korhoz igazítva kellett neki egyrészt forradalminak, másrészt a legendás elődök tradícióit tiszteletben tartónak lennie.
A készítők szerint (legalábbis a játékból ezt szűrtem le) a Doom esszenciája a következő: legyen a játék (grafikailag) gyönyörű, brutális és félelmetes.
Ez utóbbi kettő megvalósításának érdekében a játék tempója jóval komótosabb lett, a játéktér jelentős részét teljes sötétségbe borították, hogy ott csak zseblámpánk halovány fényében észlelhessük, ha medvepuszit kapunk egy zombitól, valamint a zenék is jórészt idegőrlő ipari zajokká degradálódtak – a végeredmény pedig egy FPS-be oltott túlélő horror lett.
Annak ellenére, hogy az id Software a játékkal a legnagyobb anyagi és szakmai sikerét érte el, a rajongók nem voltak maradéktalanul elégedettek az új iránnyal – de hát mint tudjuk: a rajongóknak sosem elég büdös a sz… szóval soha nem lehet eléggé a kedvükben járni.
Nosztalgiahullámunkból magunkhoz térve

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Miután itthon figyel a steelbookos Doom 3 a klasszikus Xbox-ra, nagyot ámuldoztam a két verzió közötti minőségi különbségen. Már a megjelenéskor is imádtam a játékot, de valóban sikerült egy minőségi grafikai tuningot eszközölni annál, aminek köszönhetően úgy eshettem neki, mintha most merülnék el először az általa nyújtott sötét bugyorban.
Oké, az elemlámpa állandó használata fura, de nálam ez sem rontott az élvezeten – a BFG Edition háromnegyed áron van egy új játékhoz képest, amiért több klasszikust is kapunk, ezek közül egyet abszolút modernizálva.
Azt mondom, örülünk… én legalábbis biztosan, így a korong nekem nyolc pontot is megér.







visszarévedünk 2012-be: itt szorongatom a **Doom 3 – BFG Edition** tokját, aminek hátsó borítója könnyű álom helyett az összes eddig hivatalosan megjelent Doomot, valamint azok kiegészítőit ígéri, ráadásul a Doom 3-at remasterelve, sztereoszkópikus 3D-vel megtámogatva.
Az apropó a franchise 20. születésnapja – ami ugyan csak jövőre fog bekövetkezni, ettől még nem tűnik indokolatlannak a revízió: a sorozat legutolsó tagja is minimum hét éves, ami idő alatt felnőtt egy generáció, amely számára fontos játéktörténelmi mérföldkövek pótlására adódik most lehetőség. Különben is, mint azt már korábban is mondottam volt: az újrakiadások aranykorát éljük, a HD-ba húzott klasszikusok újrahasznosításán felháborodni minimum a legnagyobb otrombaság, pláne, hogy a BFG Edition nem egy közönséges HD port, hanem tisztességes iparos munkával előállított remaster.

Mit takar mindez? Első és legfontosabb változás, hogy a látvány igyekszik mai szintre emelkedni: áthegesztett textúrák, felturbózott fényeffektek és kompromisszummentes, másodpercenkénti 60 képkockával hasító képfrissítés. Örülünk? Örülünk hát, bár egy mai FPS grafikai szintjét nem üti meg (szegény szereplők még mindig olyan fejjel rohangálnak, mintha baltával fésülködnének), de ettől még simán látványos.
Emellett lehet, hogy csak a stabil 60 f/s miatt, de az egész játék tempója sokkal feszesebbnek tűnik. Második fontos újítás: a zseblámpa most már folyamatosan használható, nem kell leeresztenünk a fegyverünket, hogy fényt csiholjunk. Örülünk? Nem igazán.
Az eredeti Doom 3 legnagyobb para faktora az volt, hogy a hirtelen sötétből előugró zombik támadására csak a zseblámpa gyors elrakását követően lehetett reagálni – ezáltal a játékos rá volt kényszerítve, hogy megfontoltan haladjon előre, nagyokat mentve minden szoba után.
Ennek ezennel vége: mostantól hiába dúdolgatják derék zombijaink alkalomra várva a Queensrÿche klasszikus nótáját, a „Walk in the Shadows"-t, zseblámpánk fényében megfürödve már kínálhatjuk is őket a skulóval. Persze ennek elítélése abszolút szubjektív vélemény, így aki inkább nyers akcióra vágyik és nem szereti az ijesztgetést (mert fél az epilepsziás rohamtól vagy tudjafene), annak ez biztos jó hír.
Apropó skulók: az eredeti játékhoz képest a töltény jóval nagyobb tételben üti a markunkat, ami szintén eltereli az összképet a horrorból az akcióorientáltság felé.
Harmadik és kevésbé fontos újítás: checkpointok és achievementek/trófeák. Örülünk? Mint egy pohár víznek.
Az alapjátéknál tökéletesen működött a quicksave, amit a BFG Edition is megörökölt, ezen felül bizonyos helyszínek bejárását követően ment a program, ami ugyan hasznos, de teljesen felesleges is egyben.
Az alapjáték mellé kapunk két kiegészítőt is: az egyik a már megjelent Resurrection of Evil, ami komoly tartalmi bővítés és emellett igen jeles mű. A történet a Doom 3 után játszódik, nem utolsó sorban kapunk pár új fegyvert és szörnyet is. Nem úgy, mint a másik kiegészítő, az újdonság átható erejével bíró The Lost Missions esetében. Ez egy olyan hét pályát tartalmazó kis pakk, amik eredetileg a Doom 3-ban szerepeltek volna… illetve a feltételes módot le is hagyhatjuk, mert néhány pályarészlet gyakorlatilag egy az egyben (!) az alapjátékból lett átemelve.
Ezek után tán mondanom sem kell, a cselekmény mindenféle faékekkel síkra száll az egyszerűség oltárán: a szobákat egymás után látogatva trappolunk előre a végzetünk felé, miközben halomra irtjuk a ránk támadó szörnyek seregeit. Maximum action, no para.
Ez volna hát egy keményvonalas Doom-rajongó számára a killer-érv, hogy lepengesse egy teljes játék árát? Ugyan, ne vicceljünk, kérem! A klasszikus Doomok is csupán azoknak lesznek érdekesek, akik nem rendelkeznek a mezei Doom 3-mal, vagy nem rántották még le őket Live Arcade-ról.



Kettős érzés kering bennem a Doom 3 – BFG Edition értékelésével kapcsolatban: egyrészt jó, hogy van, ezeknek a játékoknak nem szabad kimaradniuk a HD-újrakiadások dömpingjéből. Így most pótolhatják a fiatalabbak, meg akiknek kimaradt.
De vannak dolgok, amik bosszantanak, és ezek kissé eltorzítják az összképet.
A BFG Edition talán legnagyobb bűne az optimalizálhatóság hiánya. Most őszintén: meddig tartott volna a Doom 3 régi verzióját felbiggyeszteni a lemezre, majd elindítás előtt rákérdezni, hogy melyikkel szándékozik nyomulni a kedves felhasználó?
Sajnos a veterán játékosoknak nem tudok semmi olyan érvet felhozni, amiért érdemes lenne még egyszer megvenni a játékot, hacsak nem akkora fanatikus az illető, hogy szeretné a kedvencét HD-felbontásban látni, a fent emlegetett negatívumok ellenére is.
A sorozat a legendájához mérten jóval komolyabb „születésnapi ajándékot" érdemelt volna, mondjuk a közel négy éve bejelentett és azóta is sötétben sunnyogó Doom 4 személyében.

7/10

Kiadó: ***Bethesda Softworks*** Fejlesztő: ***id Software***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER 8 990.-

keviny





LittleBigPlanet Karting

GREATEST HITS

Amikor tudomásomra jutott, milyen címet kaptam következő tesztalanyomnak a jelen újságba írottak sorában, vegyes érzésekkel tekintettem a játékkal való ismerkedés elé. Egyrészt meglepődtem, másrészt kissé megrendültem azon a tényen, hogy a LittleBigPlanet közismerten színvonalas univerzumát is elérte az a trend, ami a Nintendo gépén a Mario Kart csaknem évtizedes hosszúságúra nyúlt, már-már ámokfutásként is jellemezhető sorozatát hozta létre, és mely áramlat olyan más, ismert márkákat is megfertőzött, mint pl. a Sonic széria. Tudom, hogy ezek között jól sikerült epizódok is vannak, illetve az N egyfajta stílust teremtett, ugyanakkor a Mario Kart-féle sorozatgyártás nem vált a minőség javítására, a Wii pedig a másodosztályú minijáték-gyűjtemények debütálási felületeként is ismert. Akárhol is rejtőzzön az igazság, néhány óra **LittleBigPlanet Karting**-ozás után kiderült, hogy negatív előítéleteim helytelenek voltak – és nagy szavak ezek egy olyan gamertől, aki érdeklődési körének homlokterébe sem különösebben a LBP, sem a kart/versenyzős cuccok nem tartoznak bele.
Félreértés ne essék, szingli és többjátékos módozatokban, PS3-on és PSP-n egyaránt belekóstoltam a zsákfickók univerzumába, és kapiskáltam, mit éreznek az LBP rajongók, de nem annyira az én világom ez, hogy komolyabban nekiálltam volna egy-egy résznek.

A LittleBigPlanet Karting fejlesztője a Media Molecule mellett az a United Front Games, akinek nemcsak a kiválóan sikerült Sleeping Dogs-t, de az ugyancsak szépen teljesítő ModNation Racers-t is köszönhetjük.
A Sony tehát nem bízta a véletlenre a dolgot, és be is jöttek a számításai. Az anyag ugyan nem tagadhatja le, hogy a Mario Kart nyomdokain jár, valamint ugyanúgy jellemző rá a „játssz, alkoss, oszd meg" filozófia, mint a hagyományosabbnak nevezhető, előző epizódokra. A sztorinak továbbra is Craftworld ad helyet, melyben a Horda névre hallgató, a zsákfiúkra és zsáklányokra kísértetiesen emlékeztető, de egy külön fajt képező, és mindent letarolni igyekvő kreatúrák ellen harcolunk kart versenyek és egyéb minijátékok formájában, ideális esetben többedmagunkkal.

Ugyan Move-kompatibilis játékról van szó, jó, ha tudjátok, hogy a fagyit nem fogjátok tudni használni a kormánykerék kiegészítő nélkül. Nekem ilyenem nincs, úgyhogy simán a kontrollerrel és a kamerával működtem, de a netes vélemények szerint nem sikerült túl jóra a kormányos megvalósítás a meglehetősen pontatlan mozgásérzékelés miatt.
Nem tudom, valóban így van-e, aki gondolkodik a Racing Wheel beszerzésén – akár eme játék miatt -, javaslom, tegyen egy próbát, mielőtt pénzt adna ki a cuccért.
Kontrollerrel az irányítás teljesen kézre álló: nagy piros pont jár azért, hogy még azt is megválaszthatod, az X-szel vagy az R2-vel akarod a gázt nyomni (az én GTA-n felnőtt verseny kezeim az X-hez vannak szokva.)
Driftelni is tudunk az R1 segítségével, ennek sikerességét a hátsó kerekek lángolása jelzi, bár ez már a picit nehezebb mutatványok közé tartozik. Egyébként pedig egy drámaian egyszerű, jól működő és bárki által könnyen begyakorolható, kitapasztalható rendszerről beszélünk. Ami magát a száguldást illeti, talán csak annyi negatívumot tudnék említeni, hogy személy szerint nemigen éreztem semmilyen, a kocsik tömegéből vagy a kerekeknek a felülettel érintkező kölcsönhatásából származó hatást, tehát pl. a kontroller sem rezeg mondjuk az egyenetlen vagy csúszós pályarészeken haladva.

A LittleBigPlanet Karting rejtelmeibe ezúttal is a széria közismert narrátora, Stephen Fry vezet be minket. A legelső lépéseinktől kezdve természetesen szinte mindent átszerkeszthetünk saját ízlésünknek megfelelően. Karakterünk hagyományos módon összes testrészére és teljes ruházatára vonatkozóan módosítható, öltöztethető nemcsak saját kreálmányainkkal, de „gyári" előretárolt, vagy a közösség által készített outfitekkel is.
A kartok tekintetében a határ ugyancsak a csillagos ég: a kaszni, a kerekek, az ülések, a kormány külön megadható, sőt a motor és a duda hangját is belőhetjük.
Itt is van lehetőség beépített prototípusok vagy játékostársaink által készített modellek alkalmazására. Ezen felül központi bázisunkat is feldíszíthetjük a szokásos matricákkal és különböző dekorációs elemekkel.

Az anyag gerincét értelemszerűen a versenypályák jelentik, melyek mindegyike ismerős lesz az LBP veteránoknak, egyfajta „greatest hits" érzetet keltvén.









Sztori módban a történet aktuális állásának ismertetése sem hiányzik minden egyes futam vagy egyéb megmérettetés előtt.
A pályákat négy barátunkkal összefogva vagy egyedül abszolválhatjuk, utóbbi esetben meglehetősen agresszíven versenyző botok fogják jelenteni a kihívást.
A helyszínek különböző koncepciók köré építkeznek. A sima versenypályákon célunk értelemszerűen az első hely megszerzése, viszont a történetben való továbbhaladáshoz és a következő lokációk megnyitásához elég az első három között végeznünk.
Egy másik többjátékos módusz, amikor nem versenyzünk, hanem egymás ellen harcolunk a rendelkezésre álló fegyverekkel.
Egyesével abszolválhatók az egyfajta minijátékként értelmezhető pályák, ezeken megadott időn belül kell teljesítenünk különböző feladatokat: eltalálni a célpontokat, védekezni a minket érő lövedékek ellen, szivárványok alatt elsuhanni stb.
A megmérettetések során versenytársaink életének megnehezítésére változatos és ötletes eszköztár áll rendelkezésünkre.
Száguldozásunk során különböző fegyvereket vehetünk fel, melyek egy része ellenfeleink lassítására, más része a saját sebességünk növelésére szolgál.
A piros színűek a pusztító erejűek: vannak elektromágneses lövedékek, hőérzékelős rakétaszerűségek, valamint gránátok.
Ezeket magunk elé és mögé egyaránt kilőhetjük. Utóbbi módusznak a védekezés során van jelentősége: amikor valamelyik ellenfelünk céltáblának néz minket, a kartunk hátulján egy kis piros pajzs ikon jelenik meg, ilyenkor a Négyzet megnyomásával fogjuk elhárítani a becsapódó lövedéket – amennyiben van a kezünk ügyében fegyver!
Pont ezért fontos főleg a versenyek vége felé, esetlegesen vezető pozícióban tartalékolni a lőszert, mert az első helyen állókat támadják a legtöbben a gép irányította és a hús-vér opponensek közül egyaránt.
A rendszer mindig kiírja, kit találtunk el, vagy, hogy minket melyik társunk talált el.
Sőt, arra is van lehetőség, hogy szó szerint felképeljük a mellettünk haladót, ezáltal elkábítva őt! A saját sebességünket gyorsító power-up-ok kék színűek, és ezek is fegyver formátumban jelennek meg: az egyik ilyen az Autopilot, amikor kartunk egy méretes bokszkesztyűvé alakul át, és nagy sebességgel száguldva előre minden, utunkba eső versenyzőt eltalál és kilök a pályáról.
A másik, ötletes gyorsító a Fast Forward, ezt felvéve egyfajta időgépbe kerülünk, és egy gyors előretekerés formájában akár kéthárom pozíciót is javíthatunk helyzetünkön.
Ahogy máshol, most is igaz, hogy nagyon könnyű az első helyről az utolsóba kerülni, és fordítva… érdemes bölcsen megválasztani, mikor mit használunk.
Az ötletes pályaszerkesztésben a korábbi részekben szerepelt helyszíneken felül ismerős arcok, zenék, valamint a horgos végű kötél is tiszteletét teszi, amellyel különböző akadályok vagy ellenfelek felett suhanhatunk el, netán szimplán sebességünket fokozhatjuk vele. A helyszíneken a szokásos módon pont-buborékokat, valamint különböző felszedhető tárgyakat is gyűjtögethetünk, és ezek mennyisége, valamint az elért helyezés összefüggésében számítódik ki, hány százalékra sikerült teljesítenünk az adott szakaszt.
Az első három között végezve a pontszámos értékelésen felül különböző, saját karaktereink és kocsijaink tuningolására, valamint a saját pályák szerkesztésében felhasználható elemeket kapunk.
A játék összességére jellemző, hogy a nehézségi szint fokozatosan emelkedik.

Egyetlen, nagyon fontos részről nem beszéltem még, és ez a saját pályák készítése és megosztása. Aki erre vállalkozik, az bizony hosszú útra indul, mert maga a tanulási folyamat is órákat vesz igénybe.
Rengeteg opció, parancs áll rendelkezésünkre a szerkesztés során, hiszen nemcsak magát a pályát készíthetjük el, de a felszedhető fegyvereket, a gyűjthető tárgyakat, a játékosok számát is meghatározhatjuk, sőt a szabályokat is mi írjuk, és a mesterséges intelligenciát is kalibrálhatjuk.
A kreatúrák közösséggel való megosztása a PSN-en (vagy SEN-en) keresztül történik, és természetesen a barátaink készítette alkotásokat is onnan szólíthatjuk magunkhoz.
Ez az a pont, ahol „a kart racing" műfaj eddig megszokott változata túlmutat önmagán, hiszen a szimpla versenyzésen felül az önkifejezés is helyet kap.

A LittleBigPlanet Karting az elvártnál sokkal jobban teljesített. Az LBP rajongók jól ismerik, miként lehet a cuccot érvényesíteni a házibulikon – képzeljük ezt most el versenyek, és egyéb vicces minijátékok formájában, az anyag kreatív oldalát kedvelők pedig új területen tehetik próbára tudásukat.
Összességében a szoftver vásárlói célközönségének nagyobbik részét szerintem az LBP veteránok, kisebb részét pedig a kart racing műfajának kedvelői, valamint e két halmaz keresztmetszete alkotják – én pedig garantálom, hogy mindhárom tábor jól fog szórakozni, az esetleges új belépőkkel együtt. Csak így tovább, Craftworld!



9/10

Kiadó: *SCE* Fejlesztő: *United Front Games, Media Molecule*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *felhasználói tartalommegosztás*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Petúnia





007 Legends

A nevem Bond. Kék Bond.



Egy hónapban két legendás játékot tesztelni akár még áldásos is lehetne, pláne akkor, ha a mérce közelébe is sikerült volna beszinkronizálni azokat. De… a Doom 3 még csak-csak, de hogy az Eurocom mit hordott össze a **007 Legends** cím alatt, hát nem találom a szavakat…

A Rare féle GoldenEye egy legenda, a konzolos FPS-ek egyik fontos alapköve. Mint tudjuk, a csúcsról csak lefelé vezet az út és bár akadtak tűrhető Bondos játékok az évek során, elismerő csettintést egyiknek sem sikerült kiváltania. Viszont azt már kevésbé gondolná az ember, hogy a fiúk most aztán apait-anyait beleadva arra törekedtek, hogy ezt a legendát az ötvenedik születésnapján földbe tiporják, ott meghempergessék, végül egy szívlapáttal jól fejbesomják. Mivel 50 éves a 007-es (ezen apropóból van új mozifilm – az más kérdés, hogy szerényke véleményem szerint Daniel Craignek még mindig annyira testhezálló Bond szerepe mint Gobbi Hildának az ökölvívás – és ez a remek játék is), jelentem, a kísérlet sikerült.

A sztori mondhatnánk úgy is, hogy minimalista stílusban íródott: Bond kemény kétkezi harcot vív ellenfelével meg a fizika törvényeivel egy száguldó vonat tetején.
Kedves kolleginája mesterlövész puskával a kezében egy távoli pontról próbál segítséget nyújtani… ééés sikerül is: Bond egy golyóval gazdagabban pottyanik le vonatról, bele egyenesen egy tóba, ahol megkezdődnek halál közeli víziói. Igen, jól sejted, ezeket a víziókat fogjuk átélni (illetve én átéltem, de remélem, te nem fogod), amelyek mind egy-egy korábbi Bond-filmhez kapcsolódó jelenetet dolgoznak fel. A kiválasztottak pedig: Goldfinger, Őfelsége titkosszolgálatában, Holdkelte, Magányos ügynök, Halj meg máskor. Mindegyik filmből egy-egy rövid jelenet kerül feldolgozásra, így a játék szerencsére nem túl hosszú – mint tudjuk, a rosszból a kevés is **bőven** elég. November 9-től pedig elérhető lesz az új filmre fókuszáló küldetés is egy DLC képében, ami tartalmazni fogja többek közt a végjátékot is, ugyanis a játéknak jelenleg nincs befejezése!
Az eddigi elmondottak alapján talán körvonalazódhat, hogy miért is vagyok ennyire rossz véleménnyel a szoftverről, de talán az lesz a legjobb, ha egy-két konkrét példával szemléltetem, mit kínál ez a fenséges program. Elkezdődik a játék, Bond a mobiltelefonja (!) segítségével felrobbant egy kisebb telepet, jönnek is az ellenfelek marconán, aztán mikor meglátják, hogy fegyver van nálam és nem félek azt használni, futásnak erednek. Hogy miért? Nem azért jöttünk ki a kultúr mögé, hogy ezt lerendezzük?
Az egyik klón (merthogy az ellenfelek megszólalásig hasonlítanak egymásra – biztos egy alomból valóak) belerohan egyenesen a tűzbe, brékel egy kicsit, majd fájdalmas hangokat hallatva összeesik… pár másodpercig pislogok, majd jön a legyintés: aki hülye, haljon is meg, az ilyenért nem kár.

Aztán az a jelenet, amikor az MI6 oldalán nekiindulunk többedmagunkkal bevenni Goldfinger erődjét… szépen haladok előre, amikor látom ám, hogy a kerítés másik oldalán az egyik ellen nagy vehemenciával szalad neki egy lövészárok falának. Hogy nem okoz fájdalmat neki, hogy folyton beveri a lábát a falba? Hmm, vélhetően magasra került a fájdalomküszöbje, és ha a legnagyobb örömöt ez jelenti számára, felmerül a kérdés: van-e értelme így élni? Nincs, így tiszta lelkiismerettel kínálom meg egy fejlövéssel.
Eközben az egyik harcostársam szólít s hadonászik nagyokat, hogy jöjjek-jöjjek, majd ő fedez, ezt követően a fedezékéből kibújva szép nagyot lő az előtte tíz centire elterülő oszlopba…
Ekkor jöttem rá, hogy az egész helyzetet át kell értékelnem: fejlövés. Engem ilyen retardált barmok ne fedezgessenek.
A másik, amin besírtam (többek között):

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Böjtös Gábortól

Kipróbáltam a Legends-t, mentem is vele két-három pályát, aztán annyira klisésnek és bugyutának éreztem, hogy inkább kivettem a gépből, mert egyáltalán nem kötött le.
A grafikája átlagos alatti, a játékmenet teljesen hétköznapi, az AI buta mint a kő, illetve az egész semmi olyat nem nyújt, ami miatt érdemes lenne leülni elé akár csak egy végigjátszás erejéig.
Sajnálom, hogy ez lett a franchise-ból, arra meg már nem is mondok semmit, hogy normális befejezést nem is kapott.







némelyik ellenfelet pofás kis verekedős QTE-vel kell eltenni láb alól, ami a következőből áll: beállunk szépen Punch Out!!! pozícióba és követjük a gép által előírt mozgáskombinációkat! Haláli!
Ha a Resident Evil 6 QTE-karatéján sírtál, ezen egyenesen zokogni fogsz!

A helyszínek tök autentikusak, mert pl. az előbb említett Goldfinger 1968-ban játszódik, de már mindenhol mikroszámítógépeket és LCD monitorokat használnak.
Az MI6-nél is mindenkinek tapitelefonja van, és azok valahogy gyönyörű áthallásban vannak a jelenkori technika fejlettségi szintjével: a megatrendek egymásba konvergáltak, ezek után minek is lennének a (Bond-filmekben tradicionálisnak számító) csodakütyük, mikor a mobil már mindent tud?
Telefonunkat gyakran kell alkalmaznunk mindenféle haszontalan dologra, például hackelhetünk vele különféle gépeket.
Az még úgy elment, amikor egy számítógépet feltörve kellett kinyitnom egy ajtót, de amikor mondjuk egy targoncát (!) hackeltem meg csak azért, hogy elinduljon és menjen öt métert, akkor néztem, mint a szőke nő az első emelet környékén, hogy MI VAN???

A régi magyar órák jutottak eszembe az elementáris kérdéseikkel: ugyan mégis mi a fészkes fenére gondolhatott a költő?
Ian Fleming és Albert R. Broccoli versenyt forognak a sírjaikban.
Maga a hackelés amúgy kimerül abban, hogy az analóg karokkal kövess két csíkot és ha ez elegendő ideig sikerül, akkor hurrá, mission complete! Node bedobja a játék a csoda csavart: lehet ám lopakodni is!

Gyorsan bejön a tutorial és szép (NEM!) kis ábrákkal elmutogatják, hogy lehet lopakodni, milyen az, amikor észrevesznek satöbbi. Már dörzsölöm a tenyeremet: jöhet a jóféle kis stealth action! Az egyik ajtó előtt jelez is jótékonyan a program: hahó, most jön a lopakodós rész! Benyitok: egyből meglát két őr és már hívják is az erősítést…
Na ennyit a lopakodásról. Igazából teljesen mindegy, mit csinálsz, a vége így is, úgy is egy mészárlás lesz, amolyan Call of Duty módra. Amúgy az ellenfeleknek érdekes igényeik vannak annak terén, hogy mi az, ami után elhalálozni szándékoznak: van, amikor több golyó után is ugyanolyan jól szaladnak, mint újkorukban, de a gyengéjük az, amikor lenyomunk egy medvepuszit a kezünben lévő stukkerral! Attól azonnal meghalnak!

A helyszínek roppant jól ki lettek találva, hogy még véletlenül se érezze a kedves játékos, hogy egy nagy büdös csőben van. Például az egyik helyszín egy nagy épület, számtalan ajtóval, de egyiket sem lehet kinyitni, csak azt az egyet amerre menni kell. Hát legalább az illúziót kapnám meg, könyörgöm! Nem kell ahhoz egy dizájnernek titokban belső építésznek lennie, hogy teleszórjon egy szobát egy asztallal, rajta számítógéppel és hozzá egy székkel, de legalább pingálták volna ki az ajtót Ariel Black 72-essel, hogy „Itt úgyse jössz ááát!!!" és akkor a játékos megszeppenik, és azt mondja: „ja, jó, oké…".

A grafika nem túl szép, de legalább kellően ocsmány. Szerencsére már a bevezető animációt is szépen derékbatöri a v-sync, de nem baj, mert a játék közben is kapunk majd még belőle. A karakterek (klónok, nem klónok, egyre megy) elég plasztikusan hatnak – egy Barbie babában több élet van. A mimikájuk sem hajaz az élethűségre, látszik, hogy nem fordítottak annyi energiát ezekre a jelentéktelen dolgokra, de minek is? Úgyis kinyírjuk őket, hát nem tökmindegy hogy addig a rövid ideig grimaszolnak-e vagy sem?
De legalább a helyszínek meg a tereptárgyak és fegyverek még úgy el-elmennek (egy jobban sikerült PS2-es játék prezentációjaként).

A zenék a klasszikus 007 tónusok, és bár ezek rendben is vannak, azért ahhoz Eurocoméknak komoly erőfeszítéseket kellett volna tenniük, hogy ezeket is szétbarmolják.
És hát egy fecske nem csinál nyarat – attól még, hogy a zene jó, nem lesz jó a játék is.



Ha most bölcsész volnék, biztosan idebiggyeszteném egy passzust a latin közmondások tárházából, ami így szól: Sic transit gloria mundi, azaz így múlik el a világ dicsősége. Így lesz Fleming halhatatlan hőséből egy fogyatékos, akin bár nem illik nevetni, titokban el-eleresztünk egy keserédes mosolyt, és így lesz a legendából egy teljesen hétköznapi jelenség, ami alkalomadtán még az anyátok köztben is felbukkanhat.

Ha FPS-t keresel magadnak a karácsonyi szezonra, tök egyértelmű, hogy nem ezt fogod választani (Nem kérdeztem, mondtam!).
Bár sajnos tök mindegy, miket irkálok itt össze, a név eladja a játékot még akkor is, ha egy „kör kergeti négyzetecskét" szintű cuccot adnak ki 007 néven… Szóval már látom magam előtt a fa alatt boldogan ajándékot bontogató gyerkőcöt, miközben a csomagolás alatt gonoszan ott figyel a 007 Legends. Ho-ho-hó, boldog karácsonyt kiskrampó, te bizony nagyon rossz gyerek voltál!



3/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Eurocom***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 3 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 2

keviny

***Tudtad, hogy** a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*





Super Monkey Ball Banana Splitz

Személyes ízléstől és a Sonic iránti egyre nagyobb méreteket öltő közutálattól függetlenül muszáj becsülni azt a SEGA-ban, hogy ők talán az utolsó olyan cég, akik árkád múltjukat nem feledve még 2012-ben (a totális csőd szélén) is adnak ki olyan játékokat, melyek a szemkápráztató grafikával megjelenített robbanások/gyilkolás helyett kizárólag a színtiszta ügyességet megkívánó feladatokra koncentrálnak.

Az általuk egyengetett Super Monkey Ball széria ugyan még viszonylag frissnek számít (alig 12 éve jelent meg GameCube-ra az első rész), ám mégsem hiszem, hogy a hobbijával komolyabban foglalkozó gamerek között sok olyan akadna, aki még sosem találkozott a roppant fantáziadús elnevezéssel bíró AiAi-jal és változatos majmokból álló kompániájával. Ebben persze nagy szerepe lehet annak is, hogy a SEGA szisztematikusan terítette be a piacon lévő (főként handheld) gépeket és telefonokat a sorozat különböző tagjaival.

Sajnos az utóbbi időben már egyértelműen láthatóvá váltak a szérián a fáradás jelei, mely a 3DS debütjére időzített Super Monkey Ball 3D esetében vált igazán egyértelművé.

A kérdéses cím nem csak botrányosan rövid volt (a zavaróan könnyű fő kampány alig két óra alatt végigvihető), de az újításnak szánt extra játékmódok sem váltak igazán közkedveltté, de hát miért is váltak volna azzá, ha a Mario Kartot pofátlanul koppintó gokartverseny és a Smash Bros szériát szétlopó össznépi verekedés fejlesztésébe láthatóan zérus energiát fektettek. A tesztelés megkezdése előtt a Nintendo gépén szerzett „élményekre" visszagondolva enyhe remegés futott végig a testemen, majd alig hallható sóhajtással csúsztattam bele a **Super Monkey Ball: Banana Splitz** kártyáját a Vitába, felkészülve a legrosszabbra.

Ami ezután következett az ugyan semmiképpen sem jellemezhető utánozhatatlan és óriási hatású élményként, viszont kénytelen voltam meglepődve nyugtázni, hogy az aktuális epizód nagyjából kihozott mindent a koncepcióból, amit az alapokkal való komolyabb babrálás nélkül meg lehet valósítani. A lakatlan indonéz szigetcsoportokon élő olvasóink kedvéért egy mondat erejéig menjünk bele az említett alapok részletezésébe: a fő játékmód lényegét most is (mint mindig) az adja, hogy a rejtélyes oknál fogva plexigömbökbe zárt főemlősöket el kell juttatni a trükkös felépítésű pályák A pontjából B pontjába olyan módon, hogy a karakterek közvetlen irányítása helyett csupán a pályát döntögethetjük. Ez utóbbit vehetitek akár szó szerint is, mivel a program az analóg karok mellett a Vita giroszkópjával is irányítható, az már más kérdés, hogy ez nyilván a pontosabb mozzanatokat igénylő pályáknál nem a legideálisabb kontrollmetódus.



A minden alkalommal gyerekkori emlékek garmadáját felidéző (volt valami hasonló elven működő játék bohó fiatalkoromban, amiben a fából készült, lyukakkal teli labirintuson kellet végigvezetni egy vasgolyót) játékmenet persze fokozatosan nehezedik azzal párhuzamosan, ahogy eltűnnek a pályák széleiről a biztonságérzetet adó korlátok és idővel persze a helyszínek felépítése is egyre kacifántosabb lesz. Persze mindig akad egy ideális útvonal, mely meglelésével tökéletes eredményt érhetünk el az adott helyszínen, de fejben tudni, hogy milyen ugratásokat és manővereket kellene csinálni és hiba nélkül meg is valósítani azt, bizony egyáltalán nem ugyanaz. Öt tematikus világ összesen több mint 100 pályáján gurulhatunk végig, melyek teljesítése már önmagában emberes időmennyiséget ölel fel, de a fejlesztést végző kreatív elmék szerencsére itt nem álltak meg és további nyolc féle extra minijátékkal is megörvendeztettek minket.



Ezek közül persze akadnak teljességgel használhatatlan darabok is (a bowlingot például a függőlegesen tartott Vita döntögetésével kellene irányítani... a hangsúly természetesen a „kellene" szón van), de a klasszikus Monkey Target, a Monkey Bingo és különösképpen a Love Maze kellemes változatosságot csempész az időeredmények csiszolgatásával eltöltött órákba. Ez utóbbi a Banana Splitz magasan legjobb ötlete, a Kuri Kuri Mixhez hasonló módon egyedül vagy akár egy ismerősünkkel közösen (ilyenkor a bal illetve jobb analóg kar egy-egy játékoshoz tartozik) kell átterelni a ránk bízott majmokat egy labirintuson, ahol az akadályok kerülgetése mellett az összhangra is figyelnünk kell, ugyanis a két majmóca túlságosan nem távolodhat el egymástól. Ha már szóba került a lokális multiplayer, természetesen az összes extra játék kapott helyi, illetve online többjátékos módot, ami tovább növeli a cucc szavatosságát. Ugyan magára a szériára most már igazán ráférne egy kis vérfrissítés, valamint a grafika finoman szólva sem használja ki a Vita erőtartalékait, az árkád cuccok szerelmeseinek mégis érdemes beszerezni a Banana Splitzet, mert efféle könnyed, szórakoztató, de sokrétű és tartalmas cucc nem sűrűn jelenik meg mostanság (főleg nem rögtön budget kategóriában).

7/10

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***Marvelous AQL***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER 7 990.-

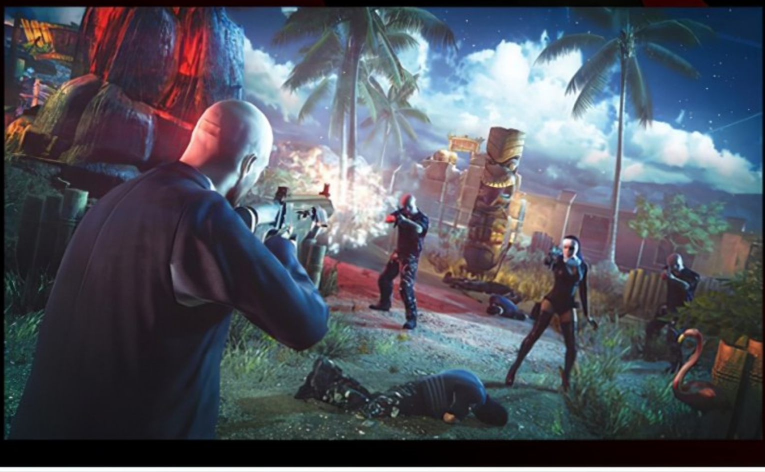
eszgé



GYILKOLÁS MŰVÉSZI FOKON

Hat év nem kevés. Ennyi idő tekinthető akár egy konzolgeneráció életciklusának is, de ezúttal a videojáték-ipar legprofibb bérgyilkosának, a 47-es kódnévvel ellátott, kíméletet nem ismerő tarkopasz ügynök pihenőidejére gondoltam.
Az orvosi eljárással életre keltett, klónozással előállított gyilkológép pedig nem szokott ilyen hosszú szabadságra menni, kétévenként lépett újra és újra színre.
Na persze, ahogy más fejlesztőcsapat, úgy a dán illetőségű (nem kevés magyar származású programozót és művészt a csapatába sorakoztató) IO Interactive is igyekezett több lábon állni, miután parkolópályára küldte az őket híressé tevő frencsájzt.
Ebből kifolyólag a koppenhágai székhelyű alkotók az elmúlt évek alatt kitermeltek egy brutális TPS-szériát, a Kane & Lynch-sorozatot, illetve egy jóval barátságosabb és vidámabb hangvételű játékot, a Mini Ninjas-t. Az említett címek egyike sem volt rossz (sőt, a K&L2: Dog Days-t rövidsége és túlzott erőszakossága ellenére a mai napig az egyik legjobb és legegyedibb TPS-nek tartok), ám pszichopata páros ide, cuki mini nindzsák oda, a játékosok egyetlen dolgot akartak igazán az IO-tól: Hitmant!
A visszatérés most, idén novemberben következett be. A 47-es újra munkába állt, és láthatóan jót tett neki a hosszú vakáció!

A **Hitman: Absolution** történései időrendben követik a negyedik epizód, a Blood Money alcímmel ellátott rész eseményeit. Miután a 47-es leszámolt a The Franchise nevű szervezet vezetőivel, nyoma veszett. Sem az őt foglalkoztató ICA, sem pedig az említett ügynökségénél az összekötő szerepét betöltő Diana Burnwood nem rendelkezett információval a profi bérgyilkos hollétéről. Azonban egy világszintű hálózat elől elbújni hosszú távon lehetetlen, még egy olyan képzett ügynöknek is, mint amilyen főhősünk. Egy új, ezúttal rendhagyó megbízással keresik meg.
A célpont nem más, mint a 47-es által több éve ismert, információkat és egyúttal segítséget is számtalanszor nyújtó Diana. Persze, ahogy az sejthető, rövid úton fény derül a dolgok hátterére: a bérgyilkost felültették korábbi munkaadói! Menekülésre kényszerül, majd hamarosan egy összeesküvés kirakósa kezd előtte formát ölteni.
A puzzle darabjait közel 20 fejezet során, leginkább az Egyesült Államokban illetve Kínában fogja meglelni.
A meglátogatandó helyszínek között megtalálható lesz fegyveres őrökkel védett privát rezidencia, maffia által kontrollált többszintes hotel, hippi korszakot idéző drogos bűntanya, apácák szeretetét egyesítő rendház, lenge ruházatú táncos lányoknak munkát adó, akár több





száz vendéget is befogadni képes sztriptíz bár, egy csendes, tipikusan a mindenki ismer mindenkit jellegű kisváros. Az említett játékszínterek mellett persze továbbiak is képbe fognak kerülni, folyamatos változatosságot biztosítva így az anyagnak.
Az Absolution fejezetenként több pályaszakasszal operál, és hozzávetőlegesen 18-20 óra színtiszta játékidőt biztosít a normál szinten játszó playernek.
Ahogy a széria előző darabjaira érvényes, úgy ezúttal most is elmondható, hogy ennél a címnél tényleg csak nagyon durván lehet megbecsülni a várható játékidőt, mivel az anyag sandbox mivolta miatt totálisan a játékosra van bízva a feladat megoldásának mikéntje. Ergo simán megduplázódhat az általam említett várható játékidő!



A koncepció alappillérei nem változtak, továbbra is a forgatókönyv által kijelölt célpontokat kell a játékos által szabadon választott, akár műgonddal megtervezett módon likvidálni, halálukat - lehetőség szerint - balesetnek álcázni. Használhatóak különböző hatásfokú és zajszintű lőfegyverek. Ismét elmaradhatatlan eszköz lesz a klasszikus fojtózsineg. Ezúttal még nagyobb hangsúlyt kapnak a pályákon elszórt fegyveralkalmatosságok, amik lehetnek szobrok, kések, injekciós fecskendők, benzines kannák, kalapácsok és csavarhúzók, vegyszerek, stb.
A játék folyamán ezúttal is kulcsfontosságú lesz az álcázás, amely folyamathoz számtalan ruhát biztosít a progi.
Az említett játékelemek önmagukban azonban kevésnek bizonyulnának egy nagy visszatéréshez, ezért a készítők jelentős, a sorozatban eddig még nem látott újítással dobták fel a tartalmat! Az elvegyülés nem jutott még akkora szerephez a szériában, mint az Absolution esetében! Az NPC-k közé való beépülés ezúttal nem csak egy szimpla szerkócserét von maga után, hanem immáron a 47-es is igyekszik minél kevesebb feltűnést kelteni az álcában. Ha gyanakvó tekintetet tapasztal, igyekszik figyelője szemébe nem nézni, arcát eltakarni. Ehhez az elemhez kapcsolódóan jön képbe az első jelentős gameplay mechanikai újítás, az úgynevezett „Instinct" (ösztön) látásmód.
A képesség használatával az ügynök érzi, a játékos pedig piros színben látja az elintézendő karaktereket. Láthatóvá válik továbbá a 47-es közelében mászkáló ellenlábasok útvonala, illetve kiemelésre kerülnek az adott pályán használatba vehető tereptárgyak is. Az adottság gyakorlatilag az Arkham-játékokban debütált detektív módra hajaz. Való igaz, hogy az említett okosságok a gyakorlott Hitman-játékosoknak felérhetnek akár egy istenkáromlással is, ám fontos megemlíteni, hogy használatuk egyáltalán nem kötelező. Sőt, a progi remekül skálázott, 5 lépcsőben kialakított nehézségi szint rendszere erősen limitálhatja a képesség használatát. Könnyű fokozaton a stuff lassabb reakcióidővel bíró és tompább érzékszervekkel megáldott ellenfeleket pakol a pályára, plusz ki nem apadó ösztön értékkel, továbbá extra információkkal segíti a játékost. Ennek a szeretetcsomagnak a szöges ellentétét jelentő nehézségen viszont már minden segítség megszűnik! Vagyis nem lehet majd átlátni a falakon, nem lesznek segítségek, eltűnik a képernyőről a teljes HUD, még okosabb és ráadásul több ellenféllel kell szembenéznie a sokkal kevesebb sérülést elbíró ügynöknek. A játék legnehezebb fokozata még a legedzettebb Hitman fanatikusokat is garantáltan meg fogja izzasztani!

A bérgyilkos munkáját segítő, a játékélményt pedig kellőképpen meglökő további komponens lett az extra látásmód részét képző célpont kijelölési technika, ami már az újhullámos Splinter Cellből, a Convictionből lett átemelve. Látványos lassításokkal dolgozó filmszerű, gyilkos animációk hívhatóak elő az opció alkalmazásával. Beépítésre került egy remekül működő fedezékrendszer is, melynek köszönhetően az adott falhoz, tereptárgyhoz lapulva figyelhetjük a körülöttünk zajló eseményeket, kezdeményezhetünk látványos tűzharcokat. Bővült a főhős mozgásrepertoárja is! Ha tetten érik, képes látszólag megadni magát, ami az esetek 99%-ában egyenlő lesz támadója halálával. Közelharci technikája QTE szekvenciák során mutatkozik meg, mely során lefegyverzi áldozatát, aki ezek után magatehetetlenül, élő pajzsként funkcionál a bérgyilkos számára.
A kampányról elmondhatom, hogy feszültségekkel teli, izgalmas és fordulatos, hangulatát tekintve világbajnok. Nem egyszer sokkoló, de alkalmanként megnevettető, ám mindenekelőtt iszonyatosan szórakoztató.

Ideje egy hosszabb hangvétel erejéig áttérnem a progi technikai oldalára, mivel ebben a tekintetben is egészen elképesztő munkát végeztek az IO programozói.
Ahogy a csapat korábbi anyagainál lenni szokott, úgy a Hitman: Absolution esetében is a stúdió sajátfejlesztésű motorja, a Glacier engine számol a háttérben, annak pontosabban a második generációs változata.
A stúdiót igen sok kritika érte az elmúlt években, miszerint képtelenek voltak a jelenlegi konzolgenerációra fejleszteni egy olyan játékmotort, amely valóban megfelelt volna a kor követelményeinek.
Nos, ezt sajnos alá is támasztotta a tény, amely szerint a Kane & Lynch első része már a megjelenése pillanatában siralmas képet festett korának vetélytársaihoz képest.
A stúdió felmérve a lehetőségeket, a későbbiekben már nem kívánt technológiai versenyre kelni, sőt inkább ügyesen palástolta a hiányosságokat. Meggyőződésem, hogy a rajzfilmszerű látvánnyal operáló Mini Ninjasnak, illetve a direkt koszolt, rossz minőségű videokamerás képi világot reprodukáló Kane











& Lynch 2: Dog Days-nek nem véletlenül választották ezeket a megjelenítési formákat. Annak idején többször meg is jegyeztem, milyen frappánsan kerüli ki az IO a technológiai akadályokat. Elvégre egy rajzfilmes hatással operáló proginak minden kellhet, csak komoly grafikus teljesítmény nem.
Az őrült páros, Kane és Lynch második hajszájának pedig kifejezetten jól állt a mai napig egyedi, ápoló és egyben eltakaró, - véleményem szerint - csúcskategóriás képi dizájn. Természetesen, mint mindennek, a fentieknek is oka volt. A dán illetőségű stúdió a háttérben vadul dolgozott következő generációs technológiáján, a Glacier 2-es motoron, ami elsőként most, a Hitman: Absolutionnel robbant be. És itt a robbant szót akár szó szerint is érthetitek, ugyanis egészen elképesztő látvány megjelenítésre lett képes az engine, ráadásul mindennemű erőlködés nélkül, stabil 30 fps képfrissítési értékkel teszi a dolgát!
Fantasztikus részletességgel kidolgozott helyszínekkel, valósághű és borzasztó látványos fény-árnyékhatásokkal, hihetetlen minőségű részecskeeffektek tömkelegével pakolták tele a játékot a fejlesztők.
Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy az Absolution látványvilága a következő generáción is meg fogja állni a helyét!
A részletgazdag pályafelépítés mellett az anyagban látható karaktermodellek is fantasztikus képet mutatnak mind a kidolgozottságukat tekintve, mind pedig a mozgásanimációjukat vizsgálva.

Az engine nagy újítása a látványon felül a tömegszimuláció, amiért a Glacier 2 egyik alapköve, a G2-Crowd Technology néven futó program felel. A hivatalos információk szerint ezzel az eljárással a fejlesztők egyszerre nem kevesebb, mint 1200 karakter megjelenítésére képesek, amit állíthatom, az Absolution bizony ki is használ földbedöngölő tömegjeleneteinél! Szó szerint sokkolóan hatottak számomra azok a küldetések, ahol gyakorlatilag elveszve hömpölyögtem együtt a megszámlálhatatlanul sok járókelővel.
Mindeközben akár kontaktusba is kerülhettem az NPC-kel, akikből viselkedésemtől függően különböző reakciót váltottam ki. Gyanakvó vagy akár csodálkozó emberektől kezdve egészen a hisztérikus tömegekig prezentálja a stuff, mire képes a technológia. Nem állítom, hogy 100%-ig tökéletes, mert a motor alkalmasint hajlamos két egymáshoz nagyon közel lévő karaktert egymásba olvasztani, de mindenképpen páratlan látványt és egyben fantasztikus atmoszférát képes kölcsönözni az adott jeleneteknek.
A Hitman-játékok hangzásilag mindig is az élvonalba tartoztak, és ez alól az Absolution sem lett kivétel, még annak ellenére sem, hogy ezúttal nem Jesper Kyd töltötte be a zeneszerző szerepét. Kristálytiszta minőségű, eszméletlenül ütős dallamok szólalnak meg a játék során. A példáját ritkító kvalitás mellett dinamikus formában, az eseményekhez igazodó és ezáltal a feszültséget folyton fenntartó módon kíséri végig a 47-es, vagyis a játékos ténykedését az audio rendszer.
Érdemes még említést tenni a szinkronhangról és a környezeti zajokról, továbbá az NPC-k által folytatott háttérbeszélgetésekről, amik igazodva a fenti minőséghez, szintén kimagasló színvonalat képviselnek. Apróbb hibákat a háttérzene betöltésénél tapasztaltam ugyan bizonyos helyeken, de tényleg csak elenyésző számban.
A Hitman: Absolution több pontján is új, a sorozat történetében eleddig nem látott elemmel bővült, de a megannyi kisebb-nagyobb frissítés mellett egy teljesen új játékmód is beépítésre került az anyagba!

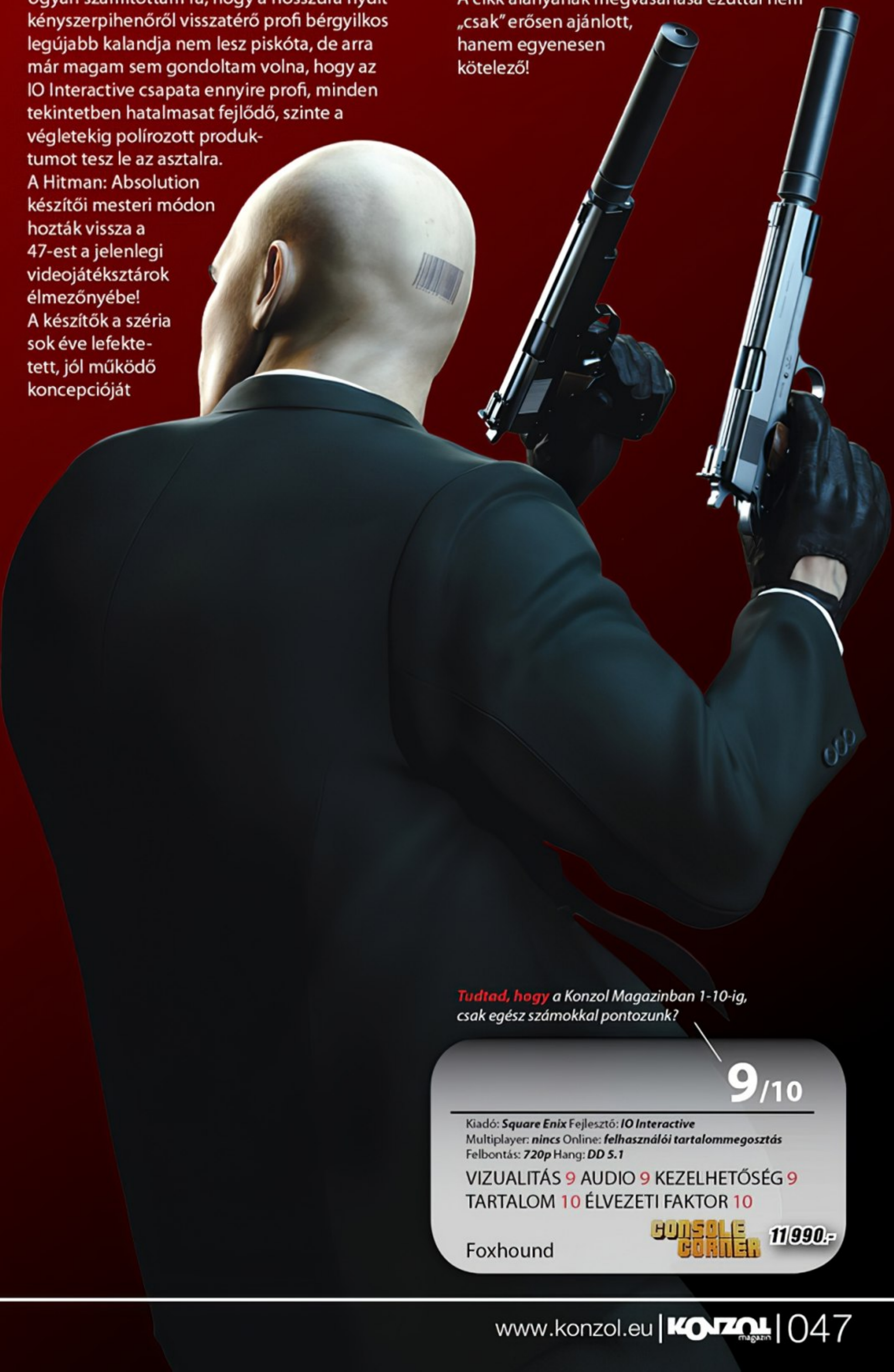




Ez az opció a Contracts (Megbízatások) mód. A lehetőség nem valamiféle klasszikus többjátékos opció, hanem gyakorlatilag egy küldetésszerkesztő. Az egyszemélyes kampányban feltűnő összes pálya a rendelkezésünkre állhat az összes NPC-vel, tereptárggyal és használható objektummal egyaránt.
Az adott megbízás megalkotása egy tetszőleges pálya kiválasztásával veszi kezdetét, majd ezt követi a kopasz ügynök felszerelésének beállítása. Megadható, hogy milyen ruhában lépjen a színre, illetve, hogy az alapfelszerelése között milyen gyilkoló eszközök szerepeljenek. Beállíthatóak továbbá bizonyos feltételek is, amik teljesülése esetén extra bónuszhoz juthat a player.
Ezek a különböző kritériumok ismerősek lesznek a sztori módban elérhető challenge-ek révén, ám amíg ott sokféle, a karaktert érintő fejlődési állomásokat oldottak fel, addig itt extra bevételhez juttatja a játékost.
Miután elindítjuk a kiválasztott pályát, legfeljebb három NPC-t jelölhetünk ki célpontnak. Kizárólag csak a játékostól függ, hogy a pályán sétálva kiket választ ki leendő áldozatnak. Lehet akár az adott területen tartózkodó rendőr, ártatlan járókelő vagy bandatag, egyszóval bárki. Miután végeztünk a megjelölt személy(ek) likvidálásával, nincs más dolgunk, mint elhagyni a helyszínt.
A küldetés sikeres végeztével pénzösszeg üti markunkat, amiből különböző fejlesztéseket, fegyvereket és álruhákat vásárolhatunk.

Ahogy az opció ismertetésének elején említettem, nem többjátékos móka a Contracts, azonban kardinális szerepet tölt be a játékban az online komponens!
Ugyanis arról van szó, hogy az általunk készített küldetéseket megoszthatjuk a világhálón, illetve mi magunk is hozzáférhetünk a mások által közszemlére bocsátott megbízásokhoz. Az elgondolás ismerős lehet az inFAMOUS 2 UGC (felhasználó által készített tartalommegosztás) rendszer használóinak, ám mivel pályát módosítani és az ellenfeleket tetszőleges ponton elhelyezni semmilyen formában nem lehet, jóval egyszerűbb a megvalósítás. Mindazonáltal a koncepció alapja ugyanaz, mint a fentebb említett anyag „online multiplayer" módja.
A missziókat értékelni lehet, így idővel egyfajta ranglista fog felállni a megbízatások között. Az IO ígérete szerint a legjobb és legötletesebb missziókból hetente 5 darabot fog kiemelni a közösség számára, folyamatosan megújuló tartalmat biztosítva így az egyébként sem rövid főjáték mellé.
Akárcsak a sztori mód, úgy a Contracts opció is kiválóan sikerült! A fejlesztők – okosan döntve – nem erőltettek az anyagba a játék stílusától eltérő, teszem azt egy egyszerű TPS multit, hanem a stuffhoz kifejezetten illő, élettartamát tekintve kizárólag csak a közösség aktivitásától függő játékkal szerelték fel.

Ugyan számítottam rá, hogy a hosszúra nyúlt kényszerpihenőről visszatérő profi bérgyilkos legújabb kalandja nem lesz piskóta, de arra már magam sem gondoltam volna, hogy az IO Interactive csapata ennyire profi, minden tekintetben hatalmasat fejlődő, szinte a végletekig polírozott produktumot tesz le az asztalra.
A Hitman: Absolution készítői mesteri módon hozták vissza a 47-est a jelenlegi videojátéksztárok élmezőnyébe!
A készítők a széria sok éve lefektetett, jól működő koncepcióját okosan megtartották, de emellett a kor követelményeinek is maximálisan megfelelő lehetőségekkel, sőt a következő konzolgenerációt is előrevetítő megoldásokkal és megvalósítással látták el az anyagot.
A cikk alanyának megvásárlása ezúttal nem „csak" erősen ajánlott, hanem egyenesen kötelező!



Tudtad, hogy a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?

9/10

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***IO Interactive***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***felhasználói tartalommegosztás***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

CONSOLE CORNER 11 990.-

Foxhound





DRAGON BALL Z BUDOKAI HD COLLECTION

Mivel szinte már minden hónapra jut egy újabb HD kollekció, joggal merül fel az emberben a kérdés, nincs-e elege már mindenkinek az állandó bőrlenyúzásokból. Igen ám, de egészen más a helyzet, ha egy olyan játéksorozat kap gyűjteményt, amelynek legutóbbi epizódjai (mondjuk 2008 óta úgy mindegyik) nem igazán tudták átugrani a vállalhatóság képzeletbeli mércéjét. Son Gokuék kalandjainak játékfeldolgozása igen nagy múltra tekint vissza, de az elmúlt időben inkább az volt a cél, hogy minden évben kerüljön valami a polcra „Dragon Ball" felirattal, nem pedig az, hogy a produktum bárminemű minőséget képviseljen. Réges régen, a 2000-es évek elején azonban még nem egészen ez volt a helyzet, a Dragon Ball játékok nem jöttek sűrűbben, mint egy menstruációs ciklus, és nem (csak) a kiadó hatalmas zsebét hivatottak tömni, de közben a rajongókat is szórakoztatni.
Ebben az időben született meg a Dragon Ball Z Budokai trilógia, melynek két tagja kapott helyet az első DBZ HD gyűjteményben, a **Dragon Ball Z: Budokai HD Collection**-ben.

„Csak KETTŐ? DEHÁTMIÉRTHOLABUDOKAI KETTŐHÁTLEHÚZÁSMOCSOKNAMCOBAND AIMEGKERESLEKELKAPLAKÉ..." - na igen, ezt elolvashatjátok az interneten, bármelyik fórumon, de tőlem biztosan nem.
Engem ugyanis nem az zavar, hogy miért nincs rajta a lemezen a Budokai 2, hanem az, hogy minek van rajta egyáltalán az első rész. Erre a kérdésre pedig természetesen ismét az ABBA híres száma tud válaszolni (Money, Money, Money), mert sokkal egyszerűbb lett volna sima letölthető játékként megjelentetni a harmadik cím HD verzióját, emberbarátibb összegért.
De ez az én személyes véleményem, inkább azzal foglalkozzunk, mi van a lemezen.



A Dragon Ball Z Budokai a Dimps fejlesztésében készült játék, mely 2002-ben látott napvilágot. A Budokai az első 3D-s DBZ témájú verekedős játék volt a generációban, és bár a hardver képességeit megpróbálta kihasználni, és új mércét állítani az anime játékai között, ez sajnos végül nem sikerült.
Bár a grafika megpróbálta átadni a rajzfilm képi világát, végül egyáltalán nem adta vissza (ez pedig HD-ban csak még jobban látszik), és hiába volt részletes és (a sorozat híres jeleneteihez hű) a történet, ha csak a sztori egy részéig követte az eseményeket.
A harcrendszer kezdetleges volt, karakterből kevés akadt, és igazából a legelnézőbb játékos is tudta, hogy ez csak és kizárólag komoly Dragon Ball rajongók számára fogyasztható termék. Pont ez az, amiben leginkább különbözik a lemez másik játékától, a Dragon Ball Z Budokai 3-tól, mely amellett, hogy egy remek DBZ játék, verekedős szoftverként is megállja a helyét. A B3 nem csak rengeteg karakterrel operál (42 harcos, és a Tenkaichi szériával ellentétben itt ebbe nem számítanak bele az átalakulások), harcrendszerében is sokat fejlődött az elődhöz képest, ezzel jóval dinamikusabb és tempósabb küzdelmeket garantálva. Arról nem is szólva, hogy a játék grafikája az akkori cel-shaded technika egyik legszebben tündöklő ékköve volt.

Ha pedig már a grafikánál tartunk, arról is illene pár szót ejtenem, milyen a HD kollekció prezentációja. Ahogy azt már fentebb is írtam, a Budokai első részének grafikája sokat kopott, így sokszor nevetségesen festenek a - már akkor is maximum korrektnek/közepesnek mondható - karakterek, a végtelenül csupasz, csúnyácska pályákról nem is beszélve. A Budokai 3 külseje azonban kis túlzással még ma is megállja a helyét (bár a környezet itt is kicsit egyszerű). Ami azonban tényleg csalódást okozott, hogy míg az első epizód közepeske zenéi érintetlenek maradtak, addig a harmadik re-mek soundtrackjét teljesen lecserélték, és még csak opcionálisan sem elérhetőek az eredeti zenék.

Egy szó, mint száz, a Budokai HD Collection lemezén egy közepes, és egy nagyon jó játék helyezkedik el. Ha azt vesszük, hogy a Budokai öt pontot, a Budokai 3 pedig nyolcat érdemelne, akkor azt hiszem legkedvesebb oldalamat adom, amikor hetest adok a játékra. Tegyük hozzá: a mai DBZ-s játékfelhozatalban ez még így is rekordszínvonal, és amíg olyan rettenet címek kerülnek piacra, mint a DBZ Kinect, addig örüljünk, ha legalább ilyet kapunk.
Persze az ára azért lejjebb csúszhatna...



7/10

Kiadó: *Namco Bandai* Fejlesztő: *Dimps/Pyramid*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1, DTS*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 7

CONSOLE CORNER 9 990.-

rolmanus

Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?





LEGO The Lord of the Rings

Kiaknázatlan témák tekintetében a **LEGO The Lord of the Rings** azt hiszem már hosszú-hosszú évek óta az egyik legrangosabb helyen állt, közvetlenül a Harry Potter mögött kullogva, nem is nagyon értem minek kellett eddig várni vele.
Az viszont annál inkább logikus, hogy az „A hobbit" őrületet vétek lett volna kihagynia mind a Warnernek, mind pedig a TT Gamesnek, ti pedig-e sorokat olvasva már biztosan sokan le is foglaltátok a premierjegyeket, esetleg már túl is vagytok rajta.
Az viszont még nem tiszta számomra, hogy lesz-e egyáltalán a „Váratlan utazásról" is legósított játékverzió, noha a filmhez kapcsolódó LEGO-kollekciók már javában zsúfolódnak a polcokon.

Akárhogy is, Gyűrűk Ura fanként (na jó, azért nem elvakult rajongóként) nagyon kellemes, nosztalgikus érzés volt látni az ismerős képsorokat és hallani a fülbemászó filmes dallamokat, kezdve a látványos kezdőjelenetekkel Iszildurékkal, mikor is az ifjú trónörökös levágta a morcos Szauron ujjáról a kegyetlen öntörvényű gyűrűt ö… elnézést: Gyűrűt. A három könyv, illetve film teljes történetét végigkövethetjük újra átélve Frodóék kalandjait, és persze velük párhuzamosan a három harcos barátét, no meg persze kedvenc Gandalfunkét, kezdve *A Gyűrű Szövetségével*, a *Két tornyon* át egészen *A király visszatér* végéig.



Számos filmátvezető meg lett legósítva, az pedig dicséretes, hogy az orkok hadaival tömött legmonumentálisabb csatajeleneteket is egész korrektül átültették a mozikból, a köztes kalandokat pedig sok-sok gyűjtögetős ugrabugrával töltötték ki. Annak viszont már kevésbé örültem, hogy a szelekció kissé sajátos, így számos számomra kedves jelenet szimplán meg lett vágva/el lett hagyva, miközben még a közepesen érdekes harci jelenetek is kiemelkedőbb szerephez jutottak, olykor kissé monoton csapkodásokba… khm, „átcsapva".
A három könyvben azonban volt helyszín bőven , és hát öröm az ürömben emellett, hogy idővel egy pindurka nyitottabb világot is kaphatunk a gameplay-be, vagy legalábbis a térképen később némi szabadságérzetnek is birtokába kerülhetünk.
A felfedezett helyszínekre szokás szerint később is visszatérhetünk, és hogy érdemes-e az nem is kérdés, hiszen már a kezdetektől számos utalást találunk rá, hogy a később megnyitható karakterekkel olyan titkos bejáratokat nyithatunk meg, ami pl. íj (Legolas) vagy szekerce (Gimli) hiányában az elején még feltáratlan marad.

Középfölde világa rendkívül sokszínű, melyet újfent remekül átültettek LEGO Worldbe, legyen szó Mordor sötét helyszíneiről, vagy a kedvenc kis csili-vili Megyénkről, ahol még kis be-be-be báránykákra is gondoltak, szegény párák meglovaglása ellenben talán már kissé morbid ötlet.
A jól ismert helyszínek egytől egyig mind visszaköszöntenek, viszont maga a forgatókönyv érthető okokból pindurkát meg lett változtatva, itt-ott ki lett bővítve, esetleg néhány fordulat másképp alakul, de mindez abszolút megbocsátható a dinamikus gameplay fenntartásának érdekében.

A különböző karakterek speciális képességeit, valamint a jó szokás szerinti kiváló kooperatív játékmeneti lehetőségeket gondolom nem is nagyon kell ecsetelni, nem maradt kiaknázatlanul ezúttal sem, leszámítva a négy játékos lehetőségét, vagy az online módot.
Az viszont meglepő, hogy – az osztott képernyőt kihasználva - két játékossal olykor-olykor párhuzamosan történő, mégis két totál



különböző helyszínen zajló eseményeket is lebonyolíthatunk egy időben, példának okáért Gandalf és Szarumán harcát, miközben Frodóék egy lidérc elől bujkálnak.

A jól ismert játékmenet árnyoldala ellenben a fiatalabb - csöppet casual-ebb - korosztály megcélzása, egyedül játszva pedig hamarabb monotonná is válhat a sok-sok csépelés, akár szabad barangolások közepette is, hiszen a legapróbb kis bozótoson is kiélhetjük vandál hajlamainkat.
Lehetett volna arányaiban kissé több rejtély és kevesebb akció. Érdekes ellentmondás ugyanakkor a tény, hogy a GYU rajongók keménymagját manapság nem éppen a tinijátékosok - vagy még fiatalabb korosztály - zöme alkotja, hiszen 10-12 éve ment a mozikban. Az „újoncoknak" így csak a szokás szerint imádnivaló (persze ennyi rész után már kicsit ásítós) LEGO humor marad egy érdekes fantasy világgal, de nem feltétlen támad nosztalgikus érzésük. Idősebb rajongóknak viszont inkább pont ez nyújtja az igazi hangulatot, no meg a titkok feltárása, és az összesen 85 karakter megnyitása.

Azért Potter úr talán kicsit többet nyújtott tartalmilag… Mindettől független Frodóék LEGO kalandja körülbelül azt nyújtja, amire számíthatunk, így nem csak rajongóknak, de bárkinek bátran ajánlhatom.

8/10

Kiadó: ***Warner Bros. Int. Ent.*** Fejlesztő: ***TT Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Krisz

CONSOLE CORNER **10 990.-**

Tudtad, hogy hogy a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?





ASSASSIN'S CREED III

Hé, templomos! Melyik út megyen Bostonba?

Amennyiben minimálisan is szeretsz informálódni a tesztek készítésével kapcsolatos kulisszatitkokról, bizonyára érdekes lehet számodra, hogy a szerkesztők között időnként járni-kelni szokott egy úgynevezett "debug" konzol, amivel a még nem végleges, megjelenés előtt álló címeket szoktuk kipróbálni. Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, a gép kicsit olyan nekünk, tesztelőknek, mint másoknak a mikulás (azzal a különbséggel, hogy ha jól viselkedünk, hozzánk többször is ellátogat, ellenben ha rosszak vagyunk, "virgács" gyanánt 15 kópiában kapjuk hozzá a Naughty Beart, és mindegyiket egyesével kell végigjátszanunk), hiszen vele együtt általában mindig érkezik valamilyen igazi különlegesség is. És hát mikor máskor volna a legizgalmasabb ez a szakma, ha nem a váratlan meglepetéseknél?

A masina októberben ismét ellátogatott hozzám, én pedig rögtön tudtam: képtelenség, hogy az őszi játékdömping kellős közepébe baktatva ne valami egészen különleges stuff várjon majd rám. Nem tévedtem, elvégre ez a bizonyos játék az **Assassin's Creed III** volt, egy olyan neves franchise záróakkordja(?), mellyel személy szerint mindig is sajátos kapcsolatot ápoltam. Tudniillik sosem tartoztam a sorozat keményvonalas rajongói közé, sőt azt sem mondanám, hogy valamelyest izgalomba jöttem volna egy-egy új epizód bejelentésekor. Mégis – szinte már sorsszerűen –, valahogy mindegyik felvonás keresztezte játékos pályafutásomat (egyikbe használtan futottam bele, némelyiket kölcsönadták, vagy éppen tesztelés alkalmából került a gépembe): végigkövettem, miként fejlődik a széria, hová tart, illetve a fejlesztők hogyan aknázzák ki fokozatosan a játékmenetben rejlő lehetőségeket.

Ha jobban belegondolok, ez az egyetlen olyan széria, amibe annak ellenére öltem megszámlálhatatlanul sok órát, hogy nem vagyok a rajongója – legalábbis egészen ideáig azt hittem, nem vagyok az.



Mondhatnám, hogy kevés olyan produktum létezik manapság a piacon, amelynek pusztán a története képes nyomot hagyni az emberben, de valójában sosem volt ez másképp. Kevesen tudják, és még kevesebben akarják az érzelem húrjait pengetni.

Ez pedig valahol teljesen érthető, elvégre minden játéknak elsősorban egyetlen dologról kell (vagy kellene) szólnia: a szórakoztatásról. Nem számít, hogy primitív henteldével, logikai feladatokkal, hatalmas szabadsággal, netán egyedi látványvilággal érik el a kívánt célt, a lényeg a kompromisszumoktól mentes, felhőtlen szórakoztatás – bármi más csak ezután jöhet.

Olyan programot összerakni, mely képes a fent említett feladatot maradéktalanul elvégezni és emellett érzelmi többletet is közvetít, talán a legnagyobb kihívás, amit az ipar nyújthat a fejlesztők számára.

Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy még egy akkora cégnek is, mint amilyen a Ubisoft, éveket vett igénybe ennek a megvalósítása. Az Assassin's Creed évszázadokat felölelő sztorija lassacskán lett egyre összetettebb, grandiózusabb, izgalmasabb, és személy szerint úgy gondolom, hogy a harmadik epizód eljövetelével újabb szintet sikerült elérni ezen a téren. És elsősorban nem azért, mert a forgatókönyv klasszisokkal profibb volna, hanem mert – például a Metal Gear Solidhoz hasonlóan – ügyesen világít rá egy örök érvényű igazságra: a jó és rossz fogalmát kizárólag nézőpontok határozzák meg. Az ACIII-ban nem pusztán fekete és fehér létezik, megjelenik az a bizonyos szürke is. Kicsit azok szemszögéből is megvizsgálod a világot, akiket eddig a legádázabb ellenségeidnek gondoltál, és ha elfogadni ugyan nem, de valamilyen szinten meg fogod érteni az indíttatásukat, sőt személyedtől függően talán még azonosulni is tudsz majd velük. Mindezt a Ubisoft úgy éri el, ahogy azt egy vérbeli gamer esetében a legkönnyebb – a bőrükbe bújsz.

No de érzem már, hogy lassan kezdek spoileres területre érni, így még mielőtt magamra haragítanám a dühös rajongók tömkelegét, inkább nem bocsátkozom további részletekbe. A lényeg, hogy a harmadik felvonás pontosan ott veszi fel a cselekmény fonalát, ahol az előző lerakta: Desmond és csapata az Abstergo Industries ügynökei elől igyekszik meglógni, miközben a jövő kérdéseire továbbra is a múltban keresik a válaszokat. Ám a reneszánsz Itália helyett ezúttal a XVIII. századi Amerikába kalauzolja őket vissza az Animus, annak is a legizgalmasabb korszakához, a függetlenségi háborúhoz.

A Ubisoft ismételten bravúrozott a valóság és a fikció vegyítésében: az erőlködés legkisebb szikráját sem mutatva építettek be olyan eseményeket a forgatókönyvbe, mint például

az ominózus Bostoni teadélután, illetve szerepeltettek olyan személyeket, mint George Washington, vagy William Johnson.
Bár ez abszolút szubjektív, nekem az új főszereplő, Connor életútja sokkal inkább elnyerte a tetszésemet, mint Ezioé; mindaz a lelki vívódás, amin az indián protagonista keresztülmegy, valahogy hiányzott az előző részekből, továbbá a sztori tálalásának módját is hozzám közelebb állónak találtam. Mikor már épp kezdtem azt hinni, hogy nem érhet több meglepetés, mindig jött egy váratlan csavar, ami teljesen más mederbe terelte a cselekményt.
Bizonyára mondanom sem kell, hogy a Desmondos szálat is alaposan felpörgették Ubiék, elvégre az ő kalandját (nem titkoltan) mindenképp szerették volna lezárni a harmadik résszel. Ebből pedig gondolom, kikövetkeztetted már, hogy a jelenben szintén várni fog rád jó néhány küldetés.

A programmal történő ismerkedésem kezdetén téves kép alakult ki bennem az ACIII-ról. Mindabból, amit az első néhány órában leszűrtem belőle, balgán azt feltételeztem, nem történt lényegi előrelépés – ez ugyan a játékmenet gerincét tekintve valóban megállja a helyét (bár gondolom, ez a tény senkit nem ért a meglepetés erejével), ellenben később nyilvánvalóvá vált, mennyi olyan újdonság került implementálásra, amelyek teljes értékű folytatássá teszik cikkem alanyát. A turpisság ott leledzik, hogy ezeket az újításokat rendkívül ügyesen adagolják a fejlesztők, nem zúdítják rögtön a nyakadba, és az unalomig sem erőltetik azokat.
Amit a Ubisoft Montreal véghezvitt, az a hibákból való tanulás tökéletes iskolapéldája. Az első rész kissé monoton játékmenetét a folytatás, illetve annak expanziói kijavították, a harmadik felvonásra pedig gyakorlatilag eljutottunk oda, hogy a szingli módusz fejezetei között nincs két egyforma darab.
Most biztos azt gondolod, hogy túlzok, pedig nem: mindegyik tartogat valami egészen egyedi, a többitől eltérő élményt. Epikus tengeri csatákban veszel részt, börtönből próbálsz megszökni, lövészárokról-lövészárokra haladva lopakodsz az ellenség vonalai mögé, és... és én most gyorsan rácsapok a kezemre, mielőtt a felfedezés örömét elvenném tőled.

Míg a második részben Leonardo da Vinci kápráztatott el a különféle, korukat jócskán meghaladó találmányokkal, addig a harmadikba bekerült újítások elsősorban a helyszín és a korszak számlájára írhatóak. A gyarmatosító nagyhatalmakkal párhuzamosan az utántöltős lőfegyverek is javában hódítottak már a XVIII. század második felében, aminek



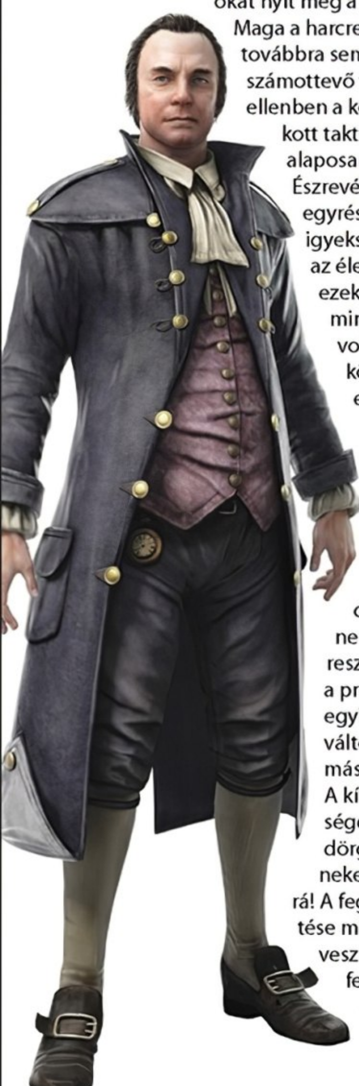






KÜLÖNVÉLEMÉNY
Picachutól

Bevallom nem vittem még végig a játékot, de bizton állíthatom, hogy 2012 nagy durranásáról van szó. Anno 5 éve, amikor az első rész kijött elég sok kritikát kapott a sorozat.
A fejlesztők ezt komolyan vették és részben más játékokból a jót, részben saját kútfőből összeraktak egy ízig-vérig videojátékot, ami manapság már több százezres rajongótábort sorakoztat fel maga mögött. Így tovább srácok.



következményeivel Connor is kénytelen szembenézni. Az ellenfelek veszélyesebbek távolról, mint valaha, ez pedig új dimenziókat nyit meg a küzdelmekben. Maga a harcrendszer ugyan továbbra sem ment keresztül számottevő változtatáson, ellenben a korábban megszokott taktikákat érdemes alaposan újragondolnod. Észrevételeim szerint egyrészt több ellenség igyekszik megkeseríteni az életed, másrészt ezeknek egy hányada mindig próbál eltávolodni a csetepaté központjától, hogy egy óvatlan pillanatban sortűzzel lephessen meg. Ha ekkor pont tartózkodik a közeledben valaki, élő pajzsként használhatod a delikvenst, ám ezt nem QTE-ken keresztül adja tudtodra a program, hanem az egyik gomb funkciója változik meg néhány másodpercre.
A kínálkozó lehetőséget tehát sosem dörgölik az orrod alá, neked kell felfigyelned rá! A fegyverek újratöltése mindig némi időt vesz igénybe, amit felhasználhatsz az ellentámadásra, persze mondanom sem kell, ez fordítva sincs másként: neked is alaposan át kell gondolnod, mikor sütöd el a fegyvert, hiszen később már egyáltalán nem garantált, hogy lesz rá lehetőséged.
Ahogy már fentebb említettem, a harcrendszer alapjaiba nem igen nyúltak bele, azaz még mindig az elhárító (counter) mozdulatokra kell bőszen építeni, noha valamivel talán szigorúbbá vált az időzítés, és az ellenfeleket sem olyan könnyű kiiktatni velük. Ennek leginkább azért tudtam örülni, mert végre nem éreztem magam valóságos félistennek a katonákkal szemben, ezzel párhuzamosan pedig ugyanolyan látványosak és változatosak maradtak a küzdelmek, mint régen.
A korszak jellegzetességeinek listája természetesen nem ér véget a lőfegyvereknél. Gondolj csak bele, hol is rendelkeztek akkoriban jelentős fölénnyel a britek?
Naná, hogy a tengeren! A sokszor döntő horderejű vízi összecsapások mellőzésével egyszerűen képtelenség lett volna hitelesen visszaadni a függetlenségi háború eseményeit, és a Ubisoftnál nagyon jól tudták ezt. A montreal-i fiúk/lányok azonban gondoltak egyet, és ahelyett, hogy pusztán kötelező jelleggel beraktak volna néhány ladikot a háttérbe, egy hatalmas vitorlás hajó és annak teljes legénysége felett kapod meg az irányítást.
A tengeri összecsapások ugyanazt a szellemiséget követik, amit a szárazföldiek, azaz egyszerűek, ellenben rendkívül szórakoztatóak. A hajó kormányzása közvetlenül a te kezeidbe kerül, minden egyebet a legénységnek kiadott parancsokkal irányítasz, így a sebességet és az ágyúk használatát is. Mindkettővel lehet és kell is taktikázni, különösen akkor, mikor bejönnek a képbe a tekintélyes méretű hullámok.
Egészen elképesztő élmény ágyúval halomra lőni az ellenséget, majd végignézni, ahogy lassan elsüllyednek a naplementében.



Engedelmeddel visszatérnék a szilárd talajra, mivel a stuff helyszínéül szolgáló Amerikáról méltatlanul kevés szó esett ez idáig, pedig van mit mesélni róla. Az AC epizódjai mindig is jelesre vizsgáztak a különböző korszakok autentikus ábrázolásában, így gondolom, nem ért a meglepetés erejével, hogy a harmadik rész sem lóg ki a sorból. Ebből a szempontból vizsgálva legalábbis nem, valamilyen szinten azonban mégis, hiszen a korábban megszokottnál jóval nagyobb szerepet kap a természet: az emberek által gyéren lakott területek végre nem csupán egyfajta hosszú "folyosóként" funkcionálnak a két nagyváros, Boston és New York között, hanem kalandozásaid szerves részét képezik.
Persze használhatod a fast travel funkciót, de hidd el nekem, ezzel tulajdonképpen szakszerűen kasztrálod a játékot.
Bizonyos értelemben nagyobb itt az élet,





mint a poliszokban: a medvebocsok önfeledten birkóznak a fűben, a lubickoló hódok ijedten buknak a víz alá, ha meglátnak, az őzek bokrok mögé bújva etetik gidájukat, és még hosszan sorolhatnám annak példáit, milyen lenyűgöző élet zajlik a vadonban. Származása lévén Connor átfogó tapasztalattal rendelkezik az állatok elejtésének különféle módjaiban, és ezt hangsúlyozván a fejlesztők, egy leginkább a Red Dead Redemptionhöz hasonló – ugyanakkor annál jóval sokrétűbb – vadászós szisztémát pakoltak a játékba. A kisebb állatoknak, például a nyulaknak csapdát állíthatsz, a nagyobb célpontokat pedig akár kajával is magadhoz csalogathatod, hogy aztán lesből támadj rájuk. Nyílván használhatsz lőfegyvereket is, ha rövidre akarod fogni a dolgot, ám a golyókkal kilyukasztott állatok bőrét jóval alacsonyabb áron tudod eladni – mert ugye végső soron erről szólna az egész hóbelevanc.
Akármennyire is szórakoztatónak bizonyult épületeket megmászni, lássuk be, némileg kiábrándító volt az előző részekben, amikor jól képzett orgyilkosaink legyőzhetetlen akadályként meredtek a fákra.
A rengeteg erdős terület miatt ezt az ACIII-ban már nem lehetett meglépni; Connor végre képes megkapaszkodni az ágakban, melyek ugyanolyan hasznos platformokká avanzsálódtak, mint például a házak teteje.

A játékmenethez hasonlóan kezdetben a látványnak is sikerült megtréfálnia: azt gondoltam ugyanis, hogy ezen a téren sem történt lényegi előrelépés.
Pusztán a grafika minősége valóban nem ugrott jelentőset, ellenben miután eltöltesz néhány órát a hóval borított, illetve zöldellő növényekkel tarkított helyszíneken, azonnal látni fogod, mennyit javult a környezet ábrázolása (a már említett állatok viselkedése jó példa erre). Mintha mindig is erre lett volna tervezve a stuff alatt duruzsoló engine!
Sajnos a technikai oldallal már nem voltam maradéktalanul elégedett. Nem egyszer futottam bele érdekes programhibákba: bizonyos átvezetőknél például nem mozgott a karakterek szája; láttam földbe ragadt NPC-t; etetőbe szorult, epilepsziás módjára rángatózó lovat; illetve egyéb mókás bugokat is. A parkourozások alkalmával időként felbukkanó, láthatatlan akadályokat viszont már nem tudtam egy szimpla mosollyal letudni. Különösen a menekülések során bizonyult roppant idegesítőnek, amikor bizonyos helyszíneken Connor pantomimes módjára igyekezett nem létező falakat megmászni. Helyenként – szerencsére nem túl sűrűn, legfeljebb egy-egy „okay" esetén – a felirat hajlamos volt lemaradni, az viszont mindenképp dicséretre méltó, hogy a Ubisoft magyar nyelvű szövegekkel kényezteti a hazai rajongókat.

Online fórumokon belefutottam néhány olyan kommentbe, melyekben az ACIII kampányának kapcsán legfeljebb 7-8 órás szavatosságról beszéltek. Itt ismételten előjön a kiherélés tipikus esete: tény és való, el lehet jutni a stáblistáig ennyi idő alatt is, csak így pont azt a nagyszerű élményt nyírjuk ki és akasztjuk fel a saját belével, amit a játék nyújtani hivatott. Aki ilyen rövid idő alatt befejezi a játékot, az biztosan fittyet hányt a számtalan elvállalható mellékküldetésre, ahogy valószínűleg a városok fogadóiban lévő minijátékokról sem szerzett tudomást.
Pusztán félve merem feltételezni, hogy az árusoktól kapható felszereléseket és fegyvereket megvásárolta, valamint kipróbálta azokat harc közben, a gyűjtögethető tárgyakról pedig ne is beszéljünk. Hogy némileg számszerűsítsem a dolgokat, nálam 40% körüli teljesítettséget mutatott a program, miután a történet végére értem, ami mellesleg már önmagában is tíz óránál többet vett igénybe. Ha valaki pluszban rágyúr mindarra, amit a stuff a főküldetéseken kívül tartogat, ez a szám simán az ötszörösére nőhet, ebben biztos vagyok. Természetesen a Brotherhood óta jelen lévő multiplayert sem száműzték, noha erre a szegmensre vonatkozóan kevés számottevő újításról tudok beszámolni.
A játékmódok közé bekerült a Wolfpack, melyben kooperatív együttműködés során kell időre eliminálni az NPC-ket, valamint a területvédésre összpontosító Domination. Őszintén szólva nem hiszem, hogy az opciók a korábbinál nagyobb réteget csábítanának majd a világháló irányába, mindenesetre aki eddig is kedvelte a többjátékos mókát, az ezúttal is remekül fog szórakozni.

Visszatérve egy utolsó bekezdés erejéig az offline szavatosság témájához, feltenném a kérdést: ugyan miért is sietnél annyira az Assassin's Creed III-mal? Hogy lásd a végét? Ne akard azt olyan hamar, úgysem azzal leszel elégedett, hanem az úttal, amit közben bejársz. A Ubisoft Montreal olyan alkotást tett le az asztalra, amelybe minden egyes beleölt óra érték, felesleges volna tehát keveset kifacsarnod belőle. Élvezd ki, amennyire tudod, mert ilyet nem látsz a mozivásznon, se a könyvekben. Mindaz, amit a cucc nyújt, kizárólag a videojátékos ipar privilégiuma. És erre gamerként büszkének kell lenni...





9/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Duke

Tudtad, hogy *különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*

Wonderbook Book of Spells



Varázslástan

A szerintem zseniálisan sikerült LEGO-verziót leszámítva az utóbbi években sanyarú idők járnak a Harry Potter tematikájára épülő videojátékok felett. Bár én mindig megtalálom a motivációt az adott anyag végigvitelére, ha nem tesztről lenne szó, nagy valószínűséggel nem szerezném be őket a minőség színvonalának folyamatos csökkenése miatt.
A szóban forgó univerzum azonban olyannyira színes és bőséges, hogy a rosszabbul sikerült alkotások sem foghatják ki a szelet az asztali konzolokat célzó szoftverek készítését szorgalmazó hajó vitorlájából, mely irány most egy teljesen újszerű megközelítést lovagolt meg – előrebocsáthatom, sikeresen. A koncepció neve Wonderbook, mely a kiszélesített realitás (angol kifejezéssel augmented reality) jegyében egy könyv alakú kiegészítővel operálva nemcsak a játékmenetet érintő új elemek megvalósítását teszi lehetővé, de akár még a kisebb gyerekek játékosan történő oktatásának is jó eszközévé válhat. A Sony már a Disney-vel, valamint a BBC Walking With Dinosaurs sorozatának tulajdonosaival is tárgyal a csodakönyvre készülő, következő címek tekintetében.

Amely szülő úgy dönt, hogy a **Book of Spells** örömteli fogadtatásra fog találni a lurkók körében szenteste, annak a szoftveren felül csak egy Move-ról kell gondoskodnia, ami jó esetben már a háztartás részét képezi.
A megfelelő infrastruktúrán felül a cucc abszolválásának van néhány, a külső környezetet érintő követelménye. A korong gépbe helyezését követően egy cuki betanító rész pontosan elmagyarázza a beállítás lépéseit: a kamera a gyermek fejével azonos magasságban álljon, és az általa befogott képben a player arcának, valamint a tévéképernyőtől nem messze, a földre helyezett könyvnek is benne kell lennie. A kalibrálás folyamán az instruktorunk elég rigorózus, ugyanis a megvilágítás tekintetében nagyon nehéz (vagy egyenesen lehetetlen?) olyan fényviszonyokat teremteni, amivel ő elégedett lenne – miközben a későbbiek során nálam nyilvánvalóvá vált, hogy a helyiségben levő összes lámpa energiagyilkos felkapcsolása helyett egyetlen kisebb asztali lámpával is egész jól boldogulok. Úgyhogy ezzel nem érdemes túl sokat szüttyögni, ha szerintünk megfelelő a szoba megvilágítása, a szoftver továbbenged minket. Maga a csodakönyv egy meglehetősen érdekes entitás: képzeljetek el egy kék színű, vastag táblákból álló, A4-es nagyságú, 12 oldalas albumot, melynek külső és belső oldalain a PS Eye által értelmezhető ábrák láthatók. Valóban olyan, mint egy mesekönyv, persze a foga fehérjét majd csak a tévé képernyőjén viszontlátott verziójában mutatja ki.

A Book of Spells indításakor a második (az első maga a könyv volt) meglepetés akkor ért, amikor megláttam, hogy az elérhető nyelvek tömkelegében a magyar is szerepel, a megvalósítás pedig egyenesen példaértékű. Még nem láttam olyan játékot, melyben a magyar nyelv kivételes jelenléte esetén a címet leszámítva egyetlen angol szót nem találok, itt viszont pontosan erről van szó. Már az sem kis dolog, hogy a mesemondó Fazekas István, a varázslónő pedig Menszátor Magdolna ismert hangján szólal meg, de a könyv lapjain megjelenő minden írás ugyancsak magyar (ami távolról sem ugyanaz, mint egy sima magyar felirat.) Ez biztosan igaz minden egyéb elérhető nyelvre, valóban magas minőségű produktomot hozva létre, hiszen a szoftver által célzott kisgyerekek nagy része nemigen beszél idegen nyelven, és ez esetben a cél a szórakoztatáson felül inkább az anyanyelven történő olvasás, szövegértés gyakoroltatása lehet.
A játékos úton történő tanulás minden eszköze adott.
A témát keretbe foglaló sztori középpontjában a Miranda Goshawk neves boszorkány által kétszáz évvel ezelőtt írt varázskönyv áll, a játékos pedig a Harry Potter-féle Hogwartsban tanuló diákok egyike.
A könyv témája a széria története során megismert varázslatok sajátosan interaktív módszerekkel történő megismertetése, megtanítása és gyakoroltatása.

A játék elején varázspálcát kell választanunk, valamint eldöntenünk, hogy a Griffendél, a Hugrabug, a Hollóhát vagy a Mardekár ház színeiben kívánunk-e tevékenykedni.
Minden csapatra más tulajdonságok jellemzők, bár ez a játékmenetre szerintem semmilyen befolyással nincs.
Miranda könyvéhez a könyvtárból jutunk hozzá, tehát feltehetőleg nem csak az alaptantervben elsajátítható varázslatokat foglalja magában, a tanulás pedig Hogwarts jól ismert helyszínein (pl. tantermekben, a növénytani üvegházban vagy a könyvtárban) zajlik. A Book of Spells összekapcsolható a Pottermore.com weboldalán kreált felhasználói fiók adataival – nem próbáltam ki,









hogy ez hogy működik a gyakorlatban, de feltehetően a játékban elért eredmények szinkronizálódnak a Pottermore-os profilba.

A varázskönyvből elsajátítható, összesen húsz varázsige öt fejezetben kerül tálalásra, melyek mindegyike két részre bomlik.
A részek végét egy-egy vizsga zárja, mely az adott szakaszban megtanított varázsigék elsajátításának mértékét teszteli.
A fejezetek kártyái között a Move-val választunk, a sorrend tetszőleges.
Amikor kiválasztottuk a kívánt fejezetet, a földön heverő könyvet kinyitva aktiválódik az első varázsige. A könyv lapjai szó szerint életre kelnek! Az oldalakon gyönyörű ábrák és régies betűtípussal megjelenített szövegek, olykor kézírás is láthatóvá válnak.
A lapok bizonyos pontjain aranyló pontok jelzik az interaktív tartalmakat, ezeket a varázspálcává átlényegült Move-val rájuk mutatva és a T gombot lenyomva, a pontot felhúzva tudjuk aktiválni. Először általában az adott bűbájt ismertető szöveg következik, majd a varázslatok kb. felénél egy mesét is meghallgathatnak az érdeklődők a varázsige eredetéről. Utóbbi nagyon érdekesen, egy papírfigurákat szerepeltető papírbábszínház szerepeltetésével kerül előadásra, melynek két oldalán gombok aktiválásával vehetünk részt aktívan a mesemondásban: olykor természeti jelenségeket vagy hangokat generálhatunk, máskor a mondatokból hiányzó szavakat kell kitalálni és e módon aktiválni. Alapesetben a szöveg kiíródik és a mesemondó hangját is halljuk, de ha célunk a gyermek oktatása, akkor a hangot le lehet kapcsolni, a kiíródó szöveget pedig a gyerekkel lehet felolvastatni a mi esetleges közreműködésünkkel. A szélső gombok által kínált opciók pedig a szövegértést segítik. Szerintem nincs olyan gyerek, aki ezt ne élvezné, a mesék alatt még én is nyolc évesnek éreztem magam. Ezután következik maga a varázslat mozdulatának megtanítása. Ez természetesen mindegyiknél más, és önmagában egyszerű ábrákról van szó (pl. hullámvonal, hurok, Z betű, halacska, négyszög, félkör, egyenes vonalak és kör), de amikor egyszerre négyet kell használni a vizsgán, még én is csak a teszt érdekében papírra vetett jegyzeteim segítségével boldogultam. Az elsajátítható bűbájok minden Harry Potter rajongó számára ismerősek, hiszen olyanok szerepelnek köztük, mint pl. a röptető Vingardium Leviosa, a világító Lumos, a megjavító Reparo, a kábító Stupor vagy a Patrónus Expecto Patronum.
Vannak vicces magyar nevű bűbájok is, mint pl. a Suvickus nevű csutakoló varázsige, vagy a Bazibumm növesztő bűbáj.

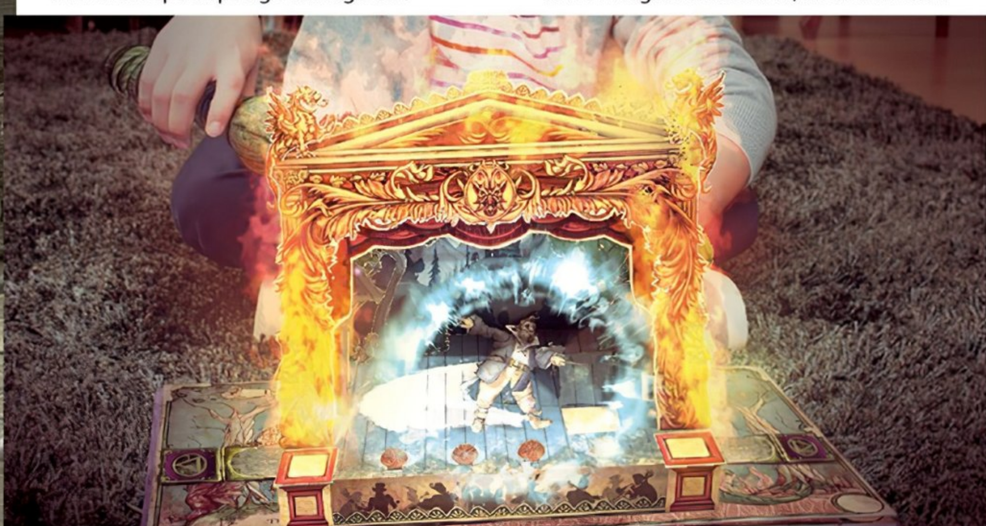
Az adott varázsigét először egy gyakorlati feladatban sajátítjuk el, melyek Hogwarts helyiségeiben kapnak helyet, pl. a röptetést a herbalológiai üvegházban, a madáridézést a tanteremben, a világító varázslatot pedig a könyvtárban gyakoroljuk, vicces, ám egyszerű feladatok formájában.
A részek végén levő vizsgafeladat már az iskola falain kívül játszódik, és egy kerek történetben valósul meg, pl. a Lochness-i szörnyre vetendő kantár eseménysorozatában.
Mint már említettem korábban, itt egyszerre három-négy bűbájt kell alkalmazni, pontosan emlékezve az adott varázslat pálcamozdulatára – ez még egy felnőttnek sem egyszerű. Ugyan a Háromszög lenyomásával megjelenik, melyik pálcamozdulatra van szükség, akkor rendszerint már elkéstünk. Egy-két esetben pontatlanságot tapasztaltam a mozgásérzékelésben, de ez talán csak



a nem megfelelő fényviszonyok számlájára volt írandó.
Minden gyakorlat és vizsga végén házpontokban realizálódó értékelést kapunk, ez 5, 10 és 15 lehet.
A következő varázslathoz a könyv lapozásával jutunk el. Amennyiben a tanulás során nem hagyjuk ki az extra információkat, a meséket és a pár apróbb, járulékos varázslatot, gyűjthető tárgyak a jutalmaink, melyeket az őket tároló, különálló könyvben vehetünk szemügyre.

Az egyes fejezetek elsajátításáért egy-egy feladvány jár, melyekből a játék végén egy terjedelmes költemény áll össze, amely a tehetséges varázslótanonc legfontosabb tulajdonságait ismerteti. Nem mellesleg minden feladat sikeres (de nem maximális pontszámú!) teljesítéséért és minden gyűjthető tárgy bezsebeléséért trófea jár, úgyhogy ezzel a játékkal bármelyik gyerkőc megszerezheti élete első Platinum trófeáját – én soha nem jutottam még hozzá ilyen egyszerűen.

A Book of Spells személyében tehát egy igen ígéretes alkotással állunk szemben, amellyel akár több csemetét is hosszabb időre a tévé képernyője elég szegezhetünk, és ezúttal valóban nem butító célzattal.
Én csak abban látok fogyatkozást, hogy a varázslatok megtanításán felül nincs egyéb tartalom, pedig az anyagba még simán belefért volna két-három olyan fejezet, ami egy-egy történetet mesél el a tanult varázsigék alkalmazásával.
De a gyerekek bizonyára elégedettek lesznek a rendelkezésre álló tartalommal, hiszen őket a mesék meg az egész varázslás folyamata is sokkal jobban leköti.
Ha lenne kinek beszerezni, nálam a Book of Spells lenne a gyerkőcöknek adható, tökéletes karácsonyi ajándék 2012-ben.



8/10

Kiadó: ***SCE*** Fejlesztő: ***SCE***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Petúnia

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

Mademoiselle Assassin, aka Lady Liberty

A PS Vita a kézi konzolok világában – szerintem – az asztali gépek által produkált technikai minőség magas megközelíthetősége miatt léphet dobogóra, bár az is igaz, hogy ezt a tényt a 2012-es őszi szezonig szinte csak az Uncharted: Golden Abyss és a LittleBigPlanet Vita bizonyította.
A következő versenybe szálló game a Ubisoft önálló, teljes értékű AC-epizódként meghirdetett **Assassin's Creed III: Liberation**je, mely szoftver a nagygépes ACIII-mal egy időben került a boltokba.
Jómagam – nem tudom elégszer elmondani – nem vagyok a sorozat rajongója.
Az első epizódba belekezdtem, amikor még izmosan beharangozott újdonságként jött a piacra, azonban bármennyire is akartam (és kedvelem az ilyen külső nézetes történelmi kalandjátékokat), nem tudtam megszeretni. Később a második résznek is nekimentem, de ott már sem a kezelés, sem a látvány nem tudott megfogni, ezért elfogadtam, hogy ez a világ nekem kimarad. Ezek után talán meglepő, hogy a harmadik felvonást mégis gyűjtői dobozban vettem meg, de ennél már kifejezetten vonzott a felvázolt amerikai szabadságharcos környezetbe ágyazott történet.
A Vita-exkluzív Liberationt kifejezetten kértem a Konzoltól tesztelésre, mégpedig azért, mert a sajtóközleményekből tudtam: a különálló történetet szövögető hordozható rész sztorija legalább egy ponton összetalálkozik majd az ACIII-éval. Cseppet ugyan tartottam tőle, hogy a sorozat előzményeinek ismerete nélkül (egy az összeesküvés-elméletekre hajazó, a történelemben ide-oda ugráló kiber-sztoriról van szó) nem jön majd át a játékélmény, de bíztam a szófiai fejlesztőkben.

Hamar rá kellett azonban jönnöm, hogy itt most nem leszek egyből felhomályosítva: a Liberation az AC-alapismeretek bármiféle bemutatása nélkül in medias res vág bele egy kisebb visszaemlékezéssel a történetbe, melyből kiderül, hogy egy Aveline de Grandpré nevű félvér hölgy a főszereplő.
A rabszolgasorból kiemelt afrikai anya és egy francia kereskedő vadházasságából született csokibarna lédi foglalkozását tekintve gyakorlatilag asszaszin, és mint az a játék során órák alatt kiderül, a Testvériség (vagy Gyilkosok Szektája) egyik mestere képezte ki titokban. Sajnos arról, hogy voltaképpen mi is történik a világban, a játék nem hajlandó válaszokat adni, ezért azoknak, akik hozzám hasonlóan nem ismerik az AC-k alapjait, halvány lövésük sem lesz semmiről.
Más kérdés, hogy szerintem még a rajongók is bajban lesznek annak ingame eldöntésével, hogy ezúttal ki használja az Animus-t (ezt a szakszót is Petúniától tudom).
Így egyfajta kihagyott ziccerként értékelem a fejlesztők részéről, hogy egy vadonatúj platformon elindított játékba (Sorozatba?) nem voltak képesek egy bővebb elmesélő bemelegítést készíteni, legalább egy hosszabb intróval.
A Liberation története ugyanúgy (főképp) Amerikában játszódik 1765 és 1780 között, mint az ACIII-é, de jó pár kilométerrel arrébb, New Orleans magasságában.
A bemutatott konfliktus főszereplői itt afrikaiak, franciák és spanyolok, a tét azonban itt is a szabadság, csak kisebb volumenben.

Az akciók során Aveline-t irányítod, akivel egy a helyi rabszolgák sorsát befolyásoló sztorit kell felgöngyölítened.
Bár az események több esetben is visszautalnak az AC-játékok alap Testvériség-Templomosok konfliktusára, ez a rész sincs meg olyan markánsan a játékban, mint a nagygépes epizódokban. Ez egyfelől remek, mert a kezdők jobban be tudják fogadni a történéseket, másfelől kevés, mert a rajongók hiányát érzik a jelenkorhoz való kötődésnek.
Aveline, mivel egy gazdag család örököse, kiképzését tekintve inkognitóban él a városban, mely szituációt a fejlesztők egy újdonságnak számító hármas személyiségrendszerrel lovagolnak meg.
A hősnő perszónáit a helyszíneken található átöltöző fülkékben (ezeket pénzért lehet egyre nagyobb számban megnyitni) lehet váltogatni azért, hogy a különféle játékszituációkban ki lehessen használni a három „alak" képességeit.
Az alapnak mondható úrhölgyként Aveline szabadabban mászkálhat a városban, könnyebben juthat át az ellenőrző pontokon, ügyesen csábíthat el férfiakat, ám így a lepusztult városrészek kétes figurái is hamarabb próbálják kirabolni.
Uszályos ruhájában azonban a nő nem tudja bevetni az asszaszinok parkour képességeit, sem mászni, sem ugrani nem lehet vele, de legalább egyes fegyvereket alkalmazhat.
A rabszolgagúnya a tömegben való elvegyülés opciójával szolgál, sőt rakodómunkásként elég jól lehet benne járkálni is, bár gyakran csak korlátozott területeken.
Futáshoz és mászáshoz természetesen megfelelő. Amennyiben az ölés és az akrobatikus kunsztok bevetése a cél, de a lakosság között járkálás nélkül, a bérgyilkos jelmez (akarom mondani perszóna) a legmegfelelőbb.
Ez adja meg az igazi, hamisítatlan AC-életérzést, hiszen ilyenkor teljesen szabadon és élvezetesen lehet birtokba venni a helyszínek objektumai által felkínált lehetőségeket és útvonalakat.
A rendszert remek és működő ötletnek tartom, attól az apróságtól eltekintve, hogy az égvilágon semmi szükség nincs a szabad váltogatásra. Minden túlzás nélkül merem állítani, hogy a teljes játékot könnyedén végig lehet tolni anélkül, hogy egyszer is szabad akaratodból változtatnád meg a perszónád.
A legtöbbször ugyanis a program megszabja, melyikkel kell nekivágnod a küldetésnek, gyakran pedig nem is enged menet közben váltani, ami hamar elvette a kedvem a próbálkozástól. Megesett, hogy szerettem volna felmászni egy szétnéző pontra, vagy felvenni egy kincset, de a szép ruhában voltam, küldetés közben, és nem tudtam cserélni.

Az akció része a harc is, ami meglepően simán és ügyesen folyik. Imádtam, hogy nem vitték túlzásba a küzdelmeket, nem kell min-

KÜLÖNVÉLEMÉNY
Foxhoundtól

Több szempont miatt is nagyon vártam a játékot, de az anyaggal eltöltött órák után a korai lelkesedésem némiképp alábbhagyott.
A Liberation az elejétől a végéig igen felemás képet fest, mert egyfelől döbbenetes, hogy az asztali konzolok színvonalán mozog a megvalósítás, másfelől viszont szomorú, hogy tartalmilag szinte semmi olyat nem volt képes felmutatni, amit ne láttam volna már évekkel korábban, a széria első két részében.
Ami újdonság pedig fellelhető benne, az átgondolatlan formában került megvalósításra.

***Tudtad, hogy** a fő teszt mellett a kettő és több oldalas cikkeknél Különvéleményben szokott szerepelni egy másik író véleménye is?*









den sarkon tíz nyomorultat leölni. Különféle kábító-, szúró-, vágó- és lőfegyvereket lehet különböző módon alkalmazni, de a pusztakezes matek is jelen van.
A bunyó fontos eleme a divatos counterezés (ellentámadás), mely, ha jól időzíted, egészen eltérő eredményeket, leterítéseket és kivégzéseket eredményez.
Az akció szuper módon még akkor is folyamatos, ha valami galiba folytán akár tíz ellenfél is fut utánad (bár egyszer előfordult, hogy a szoftver valami programhibába gabalyodva berángatott, mint egy lassított felvétel).
Ahogy a perszónáknál, itt is igaz a megállapítás: sok a lehetőség, de igazából nincs rájuk szükség. Nem, hogy nincs értelme különféle fegyvereket venni, de még váltogatni sem. Talán egy olyan „főellenség" volt, akit nem sikerült a folyamatosan kezemben levő rejtett asszaszin pengével megölni, neki meg ijedtemben (hogy egyszer meghalok a játék során) odavertem egy füstbombát, ami elkábította, így azonnal leszúrtam, mint egy hízott malacot.
A game kb. egyharmadánál megnyílik egy kisebb kereskedelmi opció, melyben hajókat menedzselve és árucikkeket vásárolva, majd azokat a megfelelő kikötőkbe szállítva lehet pénzt keresni. Ez a rész egy térképen vezérelhető a képernyő bökdösésével, célja pedig a pénzszerzés.
A kereskedelem alkotja egyébiránt a Liberation online multiplayer szegmensét is, azaz itt most nem fegyverrel kell egymás ellen küzdeni, hanem a gazdasági harcok mezején… akarom mondani vízén.
A játék kezelése összességében abszolút megnyerő. A harc könnyed, a parkour telitalálat, csillagos ötös, Aveline annyira „magától" abszolválja az akadályokat.
Esetenként mondjuk volt, hogy valami az istennek sem akart elsőre (másodikra) összejönni (pl. az érintőképernyős evezéssel bénáztam), vagy ha befeszültem, sem tudtam egy mászást összehozni, de a végeredmény mindenképpen pozitív.

A szekvenciák (ezek a játék felvonásai) és missziók terén megfelelően áll a Liberation: szerintem legalább 10+ óra kell hozzá, hogy végigvidd a sztorit. Ez valamivel jobb, mint a nagy átlag, bár nyilván nem egy nagygépes AC-epizódhoz képest.
Mellékküldetésekből és keresgélhető dolgokból is akad többféle, de hogy őszinte legyek, sokszor elég gyengének és unalmasnak találtam az opcionális feladatokat.
A gyűjtögetnivalókból talán az Aveline életére vonatkozó naplólapok az érdekesek, de csak azoknak, akik ismerni akarják a teljes sztorit. Nagyobb helyszín mondjuk négy darab van a játékban, ami nem tűnik soknak, de mindegyik más hangulatú és a térképek sem kicsik. Kellemes helyeken játszódik a sztori, tetszett a kirándulás.

Az ACIII: Liberation valóban nagygépes játékélményt hoz a hordozható Vitára, azonban túlzás lenne azt mondani, hogy ez kiválóan sikerül neki. A game egyik legerősebb része a látványvilága, ami a helyszínekre (a nyüzsgő város és a természet is tuti) és a karakterek kidolgozására (mínusz arcok) is vonatkozik. Nekem tetszik a grafika stílusa, az animáció közel tökéletes, az állatok zabálnivalók. Szintén telitalálat a zenei anyag, végig fantasztikus dalok szólnak.
A szinkron pöpec, minden szereplő akcentussal beszél, viszont néha az effektek megbolondulnak.
A sztori ugyan nem grandiózus, de egy kalandtörténetnek pont jó – egyfajta történelemi regény, sok akcióval. Ugyanakkor kár, hogy az eseményeket időnként unalmas és semmitmondó, egyszerű „menj oda és szólj egy szót" küldetésekkel viszi tovább a game.
A hangulat pont ezért ingadozó: amikor értelmes dolgot kell csinálni, akkor nem lehet letenni a Liberationt, amikor unalmasat, akkor bealszol alatta.
A játék vegyes minőségű összetevők sokaságából áll össze.
Egyértelműen sokkal több a jó, mint a rossz, de ami rossz, azt nem lehet nem észrevenni.
A Liberation egyes részeit már-már túlzó módon dolgozták ki, másokat ügyetlenül és amatőr módon oldottak meg.
Amennyiben a nagygépes AC-játékok a blockbuster mozifilmek, akkor a Liberation egy belőlük készült tévésorozat. Megvásárlását mindenképpen ajánlom, biztosan pozitív szájízzel teszed majd le a gépet a sztori végén, de ne várj tőle atomvillanást.
Ha tehetném, 7.5 pontot adnék rá.



7/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Sofia***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Martin





PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

Ütötted már arcon Kratost egy lazaccal? Itt az ideje!

Attól a perctől fogva, hogy Donkey Kong legurította az első hordót az akkor még névtelen Mariora, minden gamernek van kedvenc hőse: olyasvalaki, aki nagyon közel áll a szívéhez, sőt, akiért rajongani is tud. A rajongóknak pedig van egy igen jellegzetes tulajdonsága, történetesen az, hogy szeretnek összehasonlításokba bocsátkozni - esetünkben akár arról, melyik hős a jobb, miért győzné le a másikat, vagy kinek vannak a legfrankóbb speciális képességei... szóval tudod, a szokásos.
Emlékszem, gyerekként jómagam is imádtam beszállni olyan - értelmetlen - vitákba, ahol a többi srác fiktív, különböző univerzumokban létező szereplőket eresztett össze egy képzeletbeli ringben. Izgalmas, szinte már végtelen hosszúságúnak tűnő elmélkedéseken keresztül próbálta bizonyítani mindenki a saját igazát, de valamilyen érvvel folyton sikerült a másik fölé licitálni. Döntő bizonyíték hiányában persze sosem született végső eredmény - utólag belegondolva talán pont ezért volt olyan érdekes az egész.



Hiába telt el jó néhány év, be kellett látnom, hogy legbelül maradtam ugyanaz a gyerek, aki simán elvitatkozik arról, miért alázna szét mindenkit a saját kedvence. Azóta persze akadnak jobb alternatívák is, mint szócsatákban győzködni a másikat - például bármikor le lehet zavarni néhány meccset valamelyik bunyós crossover stuffban!
Az ilyen játékok létezése gyakorlatilag minden szempontból telitalálat: egyrészt a tömény fanszerviz kimeríthetetlen kútjaiként szolgálnak, másrészt a kiadóknak is remek alkalom arra, hogy egyszerre több franchise rajongóját csalogassák egy kalap alá. Az ötlet működni látszott a Marvel vs. Capcom, a Mortal Kombat vs. DC Universe, valamint a Street Fighter x Tekken esetében is.
Ha már a puszta gondolat, hogy Bowserrel péppé verheted azt a hiperaktív Kirby-t, könnyeket csal a szemedbe, továbbá minden vágyad Pikachuval sokkterápiának alávetni Yoshit, akkor valószínűleg kedveled a Nintendo-t, illetve a cég nevéhez köthető videojátékokat. Abban pedig biztos vagyok, hogy találkoztál már a Super Smash Bros, Japánban Dairantō Smash Brothers néven futó sorozattal, melynek darabjai jóval könnyedebb, barátságosabb hangvételű pofozkodást nyújtottak a fentebb említett címeknél. Ami azonban a leginkább megkülönbözteti a szériát a többi crossovertől, az a közvetlen rivális hiánya: egészen idáig nem akadt még egy olyan játék, ami hasonló formában eresztett volna össze különböző világokból érkező karaktereket.
Pedig egy olyan cím elkészítése, mint amilyen a **PlayStation All-Stars Battle Royale**, igazából régóta kézenfekvő lett volna.
Az elmúlt évtizedben sikerült PlayStationországban is kellő mennyiségű exkluzív karaktert kitermelni ahhoz, hogy a Sony végre konkurenciát állíthasson a Nintendo nagy sikerű üdvöskéjének.

Mert az All-Starsnak nyilvánvalóan ezt a szerepet szánták: ha legfeljebb öt percet eltöltöttél a 2008-as Super Smash Bros. Brawl-lal, azonnal látni fogod, hogy tesztem alanya szinte megszólalásig ugyanazon koncepciót követi.
Ebből kifolyólag nem meglepő, hogy bár a program a verekedős zsánerbe tartozik, jócskán eltér a klasszikus formulától.
Az első szembetűnő dolog, hogy életerő, mint olyan, itt nincs: az alap mozdulatok elsősorban arra jók, hogy feltölts velük egy három szintre felosztott csíkot.
Ezt felhasználva egy jóval hatékonyabb, megsemmisítő erejű támadást mérhetsz az ellenségre - hogy aztán néhány másodperc múlva újraéledjenek. De akkor mégis mi itt a cél? A platformer-elemekkel, illetve tárgyhasználattal megfűszerezett arénaharcok során különféle követelményeknek kell megfelelned: bizonyos meccseknél neked kell először egy adott számú killt elérned, olykor pedig meghatározott időn belül kell eliminálnod minél többször az ellenséget; a lényeg tehát mindig az, hogy te legyél a legsikeresebb.
Véleményem szerint a PAS három gombra építő (plusz egy a védekezés, illetve a speckó támadásra alkalmas jobb ravasz) harcrendszerét sikerült elég ügyesen eltalálnia a fejlesztőknek: tulajdonképpen bőven elég











egyetlen karakterrel megtanulnod játszani, onnantól kezdve a többivel sem lesz gondod. Nincsenek összetett, figuránként eltérő mozdulatok, a gombkombinációk mindenkinél megegyező funkcióval bírnak.
Durván egy órányi gyakorlás után bárki otthon fogja érezni magát a stuffban, a szisztéma ugyanakkor kellő mélységgel rendelkezik ahhoz, hogy az elején érdemes legyen megcsekkolni a rövidke betanító módot (itt tanulhatsz néhány olyan apróságot, amikre az elején nem feltétlenül jönnél rá).
Még a hosszabb, más gammákban "zongorázósnak" titulált kombókat is játszi könnyedséggel lehet beadni, és ez az egyik legnyomósabb érv, amiért a Battle Royale-t szórakoztató játszani. Elég az alapokkal tisztában lenned, majd némileg finomítani a stílusodon ahhoz, hogy méltó ellenfélre leljenek benned. Az persze megint más tészta, hogy a komolyabb verekedős anyagokhoz szokott egyének nem feltétlenül fognak ennek örülni - de lássuk be, ez a program elsősorban nem is nekik készült.

Egy bekezdés erejéig mindenképp szeretnék kitérni a kategóriában fellelhető összes játék egyik legfontosabb alappillérére, a karakterfelhozatalra is. Az All-Stars 20 választható szereplőt kínál, melyek döntő hányada értelemszerűen a Sony által kiadott/fejlesztett produktumokból kerültek ki. Mellettük néhány multiplatform cím szereplői is színesítik a repertoárt, gondolok itt többek között a Bioshock Big Daddy-jére, az újragondolt Dantéra és Raidenre (belőle a Revengeance-ban debütáló verzió került be), no meg manapság Heihachival sem csak PS3-on találkozik az ember. A kínálat alapvetően rendben van, mindenki teljesen egyedi és autentikus mozgáskultúrával rendelkezik, néhány szereplő hiánya előtt azonban értetlenül álltam.
Szerintem többen is szívesen viszontláttak volna valakit a Crash Bandicoot, vagy éppen a Resistance epizódokból, esetleg Kazumát a Yakuza-ból, aki aztán tényleg tökéletesen passzolt volna ehhez a játékhoz.
Azt sem volt számomra világos, hogy ha a megjelenés előtt álló DmC főhőse bekerült, akkor a PS3 exkluzív The Last of Us két protagonistája, Joel és Ellie vajon miért nem?
A pofozkodásba jobban belemerülvén feltűnt, hogy néhány harcossal valamelyest könnyebben boldogultam: valószínűnek tartom, hogy nem azért, mert hamarabb megtanultam velük játszani, hiszen mint már korábban említettem, a könnyen tanulható harcrendszernek köszönhetően nem igényel mindenki mélyreható ismereteket.
A jelenség mögött jó eséllyel némi kiegyensúlyozatlanság áll, ami bunyós cuccoknál nem ritka eset, de az erőviszonyokat valószínűleg még balanszírozni fogják az elkövetkező hetekben.

Látvány tekintetében az All-Stars nem az élmezőnyben helyezkedik el, ám esetünkben erre egészen ésszerű magyarázattal lehet szolgálni. Az elsődleges cél itt nem a magas grafikai minőség, hanem egy olyan stílus megalkotása volt, amelybe behelyezve a különféle franchise-okból érkező figurákat, mindenki jól néz ki. Ezt a feladatot elég ügyesen kivitelezték a SuperBot Entertainmentnél dolgozó srácok: senki nem lóg ki a sorból, ami azért elég nagy szó, figyelembe véve, hogy Parappa és Drake például két teljesen eltérő világból érkezett. A csúcspontot számomra egyértelműen a dinamikus pályák jelentették: egészen szürreális élmény volt látni, ahogy a LocoRoco világát lerombolja egy hatalmas Metal Gear Ray, miközben Ratchet egy lazaccal püfölte Kratost.
Sokszor - főleg, amikor négy karakter csépelte egymást - már annyi minden zajlott egyszerre a képernyőn, hogy nem is fogtam fel, mi történik pontosan.

A szavatosságról jelen pillanatban még igen nehéz lenne nyilatkozni, elvégre minden az online szegmens sikerétől függ.
Egyszemélyes játékmódok terén leginkább a kötelezőt hozza a stuff (gondolok itt az árkád módra, valamint a különféle teljesíthető kihívásokra), ami hosszú távon nem biztos, hogy mindenki számára elegendő lesz (még akkor sem, ha a karakterek rendelkeznek jó néhány megnyitható extrával).
A PlayStation All-Stars Battle Royale megvételét ettől függetlenül bátran merem ajánlani azoknak, akik hiányoltak egy SSB szellemiségű bunyós cuccot a Sony asztali- vagy handheld konzoljáról (hiszen ne feledkezzünk meg róla, hogy a játék támogatja a Cross-buy opciót, azaz ha megvásárolod PS3-ra, Vitára is ingyen letöltheted), mert elég ügyesen kapta el a Nintendo üdvöskéje által kitaposott irányvonalat, aminek köszönhetően egy hibái ellenére is szórakoztató végeredmény született.





7/10

Kiadó: **SCE** Fejlesztő: ***SuperBot Entertainment***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás (PS3): ***720p, 1080i, 1080p*** Hang (PS3): ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Duke



CALL OF DUTY BLACK OPS II

A Mason család bemutatja...

Gondolom minden egyes természetes személynek, akit egy kicsit is érdekel a videojátékok csodálatos világa, meg van a maga sajátságos kis kozmosza. Mivel hála a jó égnek különbözőek vagyunk, másfajta ízléssel, tudattal, gondolkodással ellátva, ritka az olyan dolog, ami mindenkinek egyformán tetszik. Nos, az Activision a Call of Duty-szériával pontosan egy ilyen dolgot tudott létrehozni, mivel évről-évre játékosok milliói választják az aktuális „Kod”-ot, mint kikapcsolódási formát.
Persze nem testvéries vagy felebaráti szeretetből a kiadó felé, hanem pusztán önzőségből, mivel kiélhetjük ezen keresztül a fantáziánk azon szeletét, amit jó eséllyel (és remélhetőleg) sosem fogunk tudni más módon kielégíteni: nevezetesen katonák lehetünk szupertitkos vagy épp világmegmentő hadjáratokban. Mint az Ti is tudjátok, a Call of Duty-szériát évről-évre olyan érdeklődés övezi, mint nagyon a világon semmit. Minden évben előkerülnek a „megmondó emberek” különböző fórumokon, akik bizony jó előre tudják, hogy az aktuális rész mekkora bukás, avagy siker lesz. Az Activision berkein belül bizony csúnya versengés alakult ki a sorozatért felelős két stúdió között, de úgy is fogalmazhatnék, hogy két teljesen különböző szemlélet keresztez pengét.
Az Infinity Ward, akik megteremtették a modern katonai FPS műfaját az első Modern Warfare-rel, szentül hisznek abban, hogy a megalomán pusztítás a járható útja a CoD sorozatnak: városokat rombolnak porig, atomot robbantanak, ártatlanokat mészárolnak. A másik felelős brigád, a Treyarch ezzel szemben inkább a rejtett hadviselésben látja a jövőt. Bár a World at War még világháborús témát dolgoz fel nem épp humánus módon (gondolom emlékeztek a nyitó jelenetre, amikor egyik társunk szemében nyomnak el egy égő cigit), tesztünk előzménye, a Black Ops már egy jóval ingoványosabb talajra téved, pontosan a hidegháború időszakába. A Konzol Magazinban én teszteltem a játékot, pontosan emlékszem rá hogy mennyire tetszett Alex Mason története, a körítés meg úgy en bloc az egész.
Ha jól emlékszem, már akkor is kiemeltem, hogy a Treyarch-ot sokkal kreatívabb és ötletesebb stúdiónak tartom, mint az IW-ot, akik csak a biztonsági megoldásokat szállítják nekünk (a Spec Ops viszont tényleg zseniális). A **Black Ops 2** esetében pedig az a helyzet, hogy simán versenyezhet minden idők egyik legjobb Call of Duty részére.



So it begins

Mivel a Magazin egy picit később jelenik meg mint tesztalanyunk, már gondolom mindenki, akit egy kicsit is érdekelt, legalább kétszer végigtolta a szinglit és most épp az online csatamezőkön irtja a jónépet. Pontosan ezért nem is akarok meggyőzni senkit arról, hogy ez a játék miért nagyon jó, mert már mindenki eldöntötte, hogy utálni fogja, avagy messiásként kezelni.
Mindenképp három nagy részre kell bontanunk a BO2-t: az egyszemélyes kampányra, a zombi hentelésre és az online multiplayerre. Kezdjük talán a számomra legfontosabbal, a single módusszal. Meglepő módon a történet direkt folytatása az előző résznek, ráadásul egyszerre két idősíkon, mint ahogy azt a temérdek videóból már láthattuk is. 2025 a kezdő dátum és egy jól ismert kollégát, Frank Woods-ot látogatjuk meg egy hiperszuper veteránoknak fenntartott otthonban. Woods nagyon öreg, már tolószékbe kényszerült, de a stílusa sokat nem változott, pont ezért, amikor hősünk David Mason (aka Section) feltesz neki egy egyszerű kérdést, miszerint járt-e itt Raul



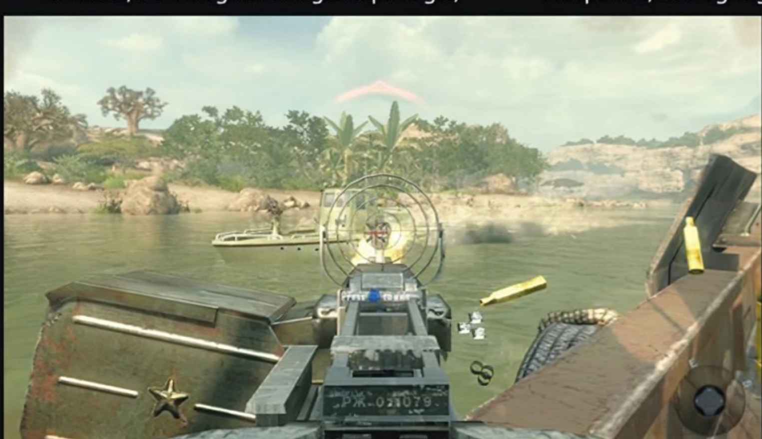




Menendez, csúnya káromkodások közepette meséli el a sztoriját. Innen már lehet gondolni, hogy a két idősík az egyszer a jelen, ahol David a főszereplő, illetve a múlt, ahol pedig az Alex Mason/Woods párossal kell missziókat végrehajtanunk. Joggal kérdezhetitek, hogy erre vajon mi szükség volt, hiszen bőven lehetne kommandózni 2025-ben is. Erre a válasz az aktuális főgonosz személye, pontosabban motivációjának megértése. Igen, jól olvastátok: motiváció, ugyanis Menendez nem szimplán egy őrült, aki rühelli az USA-t és porrá akarja égetni napalmmal. A Black Ops 2 első nagyon kimagasló pontja pont az elbeszélés, ugyanis az antihőst teljes mértékben emberi dolgok vezérlik, talán a legsúlyosabb mind közül: a vérbosszú.
A CIA ugyanis meggyilkolja egyetlen életben marad rokonát, a húgát, Josefinát, aki nagyjából a világot képviselte Menendez szemében. A sztoriról nem is szeretnék ennél többet elárulni, mivel rendkívül fordulatos eseményeknek lehetünk szenvedő alanyai és tanúi. Mindenképp ki kell emelnem a lelki és fizikai brutalitást is, mert lépten-nyomon beléjük fogunk ütközni.
Azt tudtam, hogy a Treyarch-os srácok egy kis vérengzésért nem mennek a szomszédba, de amit itt művelnek az már tényleg nagyon durva, de szerencsére sosem lépik át az öncélúság határát. Sajnos utóbbira nem tudok példákat mondani, mivel akkor nagyon sok spoilert le is puffantanék, de aki próbálta már a játékot az valószínűleg tudja, hogy mire gondolok. Sokan azért támadják teljes joggal a szériát, hogy semmi érdemleges változás vagy előre mutató lépés nincs a kampányban. No, akiknek nem lenne elég a történet mélysége, azoknak ott van például az az opció, hogy minden küldetés előtt magunk válogathatjuk össze a felszerelésünket, számtalan dolog közül választva. Gyakorlatilag egy az egyben áthozták ezt a lehetőséget a multiból, mert még másodlagos képességet, azaz perkeket is választhatunk magunknak.
A pályák felépítése is változott, jó irányba: sokkal kevesebb a scriptelt jelenet, ráadásul nagyon sok helyszínen kicsit elengedik a kezünket, azaz valamennyire szabadon bóklászva közelíthetjük meg a célzónát.
Persze ezt ne úgy képzeljétek el, mint mondjuk a Crysist, annál azért kötöttebb. Ha még ez sem lenne elég, a készítők megleptek minket még egy „aprósággal": a történet bizonyos részein választás elé kényszerítenek minket! Pontosabban több olyan szakasz is lesz, amikor döntésünktől függően teljesen máshogy alakulnak az események, viszonylag magasra téve ezzel az újrajátszási faktort. Ehhez kapcsolódik még egyébként egy új játék a játékban opció, azaz a Strike Force küldetések.

I'm your father David

Ezek nem kapcsolódnak szervesen a fő sztorihoz, viszont mégis kihatással lesznek rá. Itt egy kis RTS beütés is érte a programot, mert egy egész csapatot kell kommandíroznunk, ha akarjuk felülnézetből, ha akarjuk megszállva bármelyik katonánkat.
Négy ilyen pálya található amúgy, van ahol védelmi feladatokat kell ellátni, van ahol kísérni kell valakiket. A kezdeményezés egyébként nagyon jó, de a megvalósítás szörnyű: embereink olyan hülyék, hogy ha nem irányítjuk valamelyiküket, akkor simán halomra lövik a többit, arról meg nem is beszélve hogy az ellenfél másodpercenként kap utánpótlást, mi meg nagyjából percenként. Ez még normal fokozaton elmegy, mert végig Rambozzuk az egészet, de hardened-en már olyat fogunk szívni, hogy ihaj, a veteránt meg már meg sem említem.
Szóval az ötlet tényleg jó, de a tálaláson még bőven van mit javítani, mert ez nem a szórakozási faktort növeli, hanem a hajhullásit.
Ha már a körítésről beszélünk, a grafika kapta talán a legnagyobb ekézést minden portálon, amivel nagy részben én is egyetértek. Nevetséges, hogy annyi pénzből, mint amit a sorozat termel nem futja egy tisztességes grafikus motorra, mivel a jelenlegi engine már nagyjából a Modern Warfare 2 idejében is gázos volt. Itt nem olyan trágya a helyzet, mivel akadnak kifejezetten szép pályák is, de azért a nagy része tényleg csak az átlagos minőséget hozza.
Sokan féltek attól, hogy a 2025-ös dátum miféle idétlenségekkel fog járni, de hála a jó égnek oly' radikális változások nincsenek, csupán minden katonai motyó ultramodern lett, mágneses távcsővel átlátunk a falakon, falhoz tapadó nano kesztyűink lesznek, meg persze egy valag drónt is az irányíthatóságunk alá vonhatunk. Apropó drónok! Ha magunkon hagyjuk azt a perket, amivel











titkos dolgokat tudunk kinyitni, teljesen meg is változtathatjuk egy-egy szakasz csatározásait, mert minden pályán lesz elszórva olyan szoba, amit csak ezzel a képességgel tudunk kinyitni. Lehet, hogy medvecsapdát találunk, vagy beüzemeljük egy tankunk lángszóróját, de akár légi csapást is kérhetünk.
Ezek egyébként a minden pályán megtalálható másodlagos küldetések teljesítése miatt is fontosak lesznek. A hangok amúgy a helyükön vannak, a szinkronszínészek kiválóan teszik a dolgukat, a zenék pedig kifejezetten jóra sikeredtek. És igen, a jövőben Skrillex adja a talpalávalót, de közreműködik még Trent Reznor és az Avanged Sevenfold is, akik konkrétan a sztori végén egy koncertet is letolnak. Ide kapcsolódik a program legbizarrabb zárása, amit még mindig nem tudok eldönteni, hogy egy durva jó poén vagy pedig kegyetlen nagy ökörség.
A játékban egyébként pontosan a megszokott 60 fps-ben száguldhatunk, villámgyors az egész akció, de ezt persze már megszokhattuk. A szavatossággal az említett lehetőségek és újrajátszás miatt sok baj nincs, alapból 8 óra alatt tudjuk letolni az egészet, de ha mindenre kíváncsiak vagyunk, akkor még nagyjából ennyit bele kell tennünk. Összességében szerintem a szingli mód, a történet, a több féle útvonal és a két fajta idősík miatt nagyon jóra sikeredett, ha csak ezt a részt kellene pontoznom 8-8,5 közé tenném, de itt van még nekünk két másik opció is!

Ahogy azt megszoktunk, idén is jól megkapjuk a magunk kis zombi-hent adagunkat, de a változás szelei itt is megfigyelhetőek. Ha akarjuk, ugyanúgy tolhatjuk Survival módban, új fegyvereket és szakaszokat nyitva meg, amíg bírjuk szuflával, összesen négyen, de ha túl sokat néztük Schwarzi filmjeit, akár szólóban is. Ha elégedettek vagyunk a végeredménnyel, a Cod TV opció







segítségével videó formájában ezt meg is oszthatjuk a közösséggel, akik remélhetőleg tetszikelni fogják, hogy mennyire vagyunk Janik a gáton.
Amennyiben többre vágyunk, próbáljuk ki a Tranzit lehetőséget, mivel itt nem csak az életünket kell védeni, hanem különböző rejtvényeket kell megoldani az előrejutás érdekében, valamint egy nagyon lepukkant busz még hurcolászni is fogja a popónkat. Plusz opcióként felderíthetjük egyébként, hogy egészen pontosan ki vagy mi változtatta át az egész világot húsra éhes dögökké. A Zombie nem akar többnek látszani, mint ami, de pont emiatt még mindig nagyon jó kis szórakozás! Nem hiába hagytam a végére a másik nagy falatot, az online multiplayert, mert gyakorlatilag itt az alapoktól építettek újra mindent a fejlesztők, előtérbe helyezvén a csapatot és az együtt való munkálkodást.

Az első, amit baromi gyorsan felejtsünk is el azok a Killstreak-ek. A megahalál o' meter persze még mindig jelen van, viszont új nevet kapott: Scorestreak.
Mivel minden gyilokért pontot is kapsz, nyugodtan mehetsz azokra is, viszont furcsa dolog szemtanúja leszel: az a csapat, aki egymást segítve a feladatok megoldására koncentrál, hamarabb fogja a nyakadba küldeni a vadászgépét, mint hogy kettőt pisloghatnál. De még ebben is van egy csavar, ugyanis az így leölt ellenfelekért majdhogynem csak minimális pontokat kapsz, szóval nem fogod egyből indítani a következő csapást, szépen vissza kell kullogni az objektívákhoz az újbóli termelés megkezdése végett.
Szintén nagyon jó dolog, hogy a különböző fegyverek és kiegészítők nincsenek farmoláshoz kötve, mivel bizonyos tokenekért cserébe már az egész legelején is kellően agresszívan fel tudunk fegyverkezni.
A pályák száma egészen korrekt, viszont szerintem a sima Black Ops-ban és az MW3-ban is sokkal jobbak voltak, bár Nuketown még mindig adja a maga pörgős meneteivel. A villámgyors tempó viszont hála a jó égnek semmit se változott!
A módok közül kiemelném a League playt, mivel itt a barátainkat összecsődítvén tudunk klánokat alapítani, majd néhány meccs után a rendszer belövi a parti ügyességét és így keres majd nekünk ellenfeleket - tehát újfent kikerülvén a gyilok-arányt. Az pedig már csak hab a tortán, hogy az Elite módért egy forintot sem kérnek el, csak szimplán aktiválnod kell valamikor.

The Final Countdown

Szóval ez lenne a mindenki által várva-várt Black Ops 2. Az egyszemélyes kampány borzalmasan izgalmas lett, minden nyűgével és bajával együtt.
Gondoltátok volna, hogy egyszer a linearitás királyáról, a Call of Duty szériáról fogjuk azt mondani, hogy több minden befolyásolhatja a játékmenetet és a végkifejletet?
A grafika viszont lassan tényleg kezd siralmas lenni, ezzel mindenképpen kezdeni kéne valamit most, hogy minden egyes Activision dolgozónak van már nyaralója a világ bármelyik tetszőleges pontján. A Zombie mód még szórakoztatóbb lett, ráadásul a Tranzitnak köszönhetően a tartalom is ugrott egy decenset, noha eddig sem panaszkodhattunk ezért, hiszen csak egy bónusz. A multi? Rég találkoztam CoD-szériában ennyire a csapategységre építő dolgokkal, ráadásul a Scorestreak tényleg jó irányba viszi el a sorozatot, szerintem sokan át is fogják venni.
A végére még két dolgot hagytam.
Egy: lóval oroszokat legázolni és helikopterekre lövöldözni nagy királyság.
Kettő: nagyon úgy fest, hogy készül a Modern Warfare 4…

8/10

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Treyarch*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-18 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 6 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Hpeti







Ezt inkább titkosítani kellett volna…

Vannak dolgok amit soha ebben az életben nem fogok megérteni. Fekete Pákó miért próbálkozik az énekléssel? Magdi anyus miért esett le a lépcsőn, talán valaki megátkozta?
A szomszéd kislány miért jár azzal a kapafogú, dülledt szemű sráccal? Harry Potter miért néz úgy ki, mint aki még sosem látott tornatermet?
De hogy felvezessem az elkövetkezendő két oldal szitok-áradatát: az Activision miért csinál bohócot a jelenkor egyik legnépszerűbb franchise-ból? Igen, Tisztelt Olvasók, a PS Vita exkluzív Call of Duty rész, a **Black Ops: Declassified** joggal pályázhatna a minden idők egyik legnagyobb lehúzása és a vevők hülyének nézése díjra (megosztott helyezéssel a különböző HD újragondolásokkal).

Ez tényleg kellett?

Pedig az ötlet, hogy hordozható formába öntsék a szériát majdnem nagy gépes minőségben, simán megvalósítható lenne.
Adott egy rettenetesen bika hardver, a PS Vita, tonnányi kihasználható lehetőséggel.
Adott maga a sorozat, ami az első Modern Warfare óta annyi pénzt hozott, amiből négy Ewing-rezidenciát is fel lehetne építeni.
Ráadásul adott az asztali gépes változat, ami idén elég jóra sikeredett, szóval már egy középszerű fejlesztőkkel megáldott csapat is csodákat tudna művelni ezeknek a kohéziójából. Erre ez történik. A Nihilistic-gárda valószínűleg mehet gyufát árulni az utcára, mivel úgy ki fogják rakni őket, mint Mező Misi a tehetségtelen énekeseket. De a levegőbe beszélés helyett lássuk magát a játékot, úgy jobban érteni fogjátok mire is gondolok.

Sokat nem is vacakol az anyag, pillanatok alatt a főmenübe rak minket, ahol három opció közül választhatunk: az egyszemélyes kampány, valami Hostiles nevű izé, meg persze az online multiplayer. Úgy okoskodtam, hogy ha a PS3-X360 verziókban a sztori ilyen jó lett, akkor gondolom itt is valami hasonlót kapunk, mivel az események a Black Ops 1 és 2 között játszódnak, mintegy kapocsként szolgálva az események láncolata között.
Tíz küldetés, Alex Mason és Frank Woods főszereplésével, ráadásul különböző helyszíneken- itt még reménykedtem, hogy ez egész jó lesz. Némi szöszölés után (amit átvezetőnek hívnak) már az első pályán találjuk magunkat. A grafika egész helyre, bár azért kategóriákkal többet kellett volna kihozni ebből a hardverből, de azt ugye már lassan megszoktuk, hogy a CoD-ok nem feltétlenül az uralkodói osztályba tartozó pixelekkel és textúrákkal kényeztetik el szemünk világát. Amin viszont először csak csendben mosolyogtam, aztán hat Game Over felirattal később agyvérzést kaptam az az irányítás. Olyan hiperérzékeny lett, ami a távoli célpontok eltalálását teljesen lehetetlenné teszi, ráadásul a közelieket is csak az auto assist segítségével tudjuk eltalálni.
Úgy lehet valamit segíteni a dolgon, hogy az érzékenységet teljesen az alapra húzzuk vissza, de normál nehézségtől felfele pont annyit fog érni, mint egy csúnya tekintet a Szigony utca mélyén: semmit.
Az ellenfeleink is megörökölték a nagytesó intelligenciáját, mert örömmel rohannak fegyverünk csöve elé, gránátjaink hatókörébe. Taktika, fedezékek használata?
Minek az, ez a Call of „durvajóvagyok" Duty!
Ezeken még amúgy felül is emelkedtem volna, de a legnagyobb pofon még hátra volt. Az első missziót 3 perc 19 másodperc alatt fejeztem be, pontosan három kis szoba és egy útkereszteződésből tevődött össze. Azt hittem, hogy ez valami tutorial volt vagy ilyesmi, de miután egy könnyed reggeli és ágyban heverészés közben 50 perc 28 másodperc alatt végeztem az egész kampánnyal, na ott már elgurult a gyógyszerem, ugyanis a single szekció tíz szakasza teljesíthető 3-5 perces etapban.
Komolyan, 2012 végén eljutottunk arra a szintre, hogy a kiadók ennyire hülyének néznek minket? De ez még nem minden, ugyanis minden olyan elemet kihagytak a Nihilistic-es srácok a játékból, ami miatt elnyerte hírnevét. Monumentális, látványos harcokat akarsz? Felejtsd el.
Leomló épületeket, megalomán főellenfe-









leket? Gyurmázz inkább. Agyonszkriptelt, adrenalinban gazdag játékmenetet? Egy chipses zacskót is izgibb kibontani. Temérdek dolgot fel tudnék még sorolni, de a lényeg az ugyanaz maradna: ez így még a nevetségesebbnél is nevetségesebb, pont mint Jimmy fia Krisztián (by Sixx).

Ezek után gondolom sejtitek, hogy mennyi kedvem volt a többi porcióval játszani.
A Hostiles alpont egyébként egy egyszemélyes (!) horda-módot takar, melynek lényege hogy a ránk törő, egyre durvább hacukában parádézó bithalmazok rohamát addig bírjuk, amíg van bennünk szufla.
Persze ennek így semmi értelme, hiszen a hordának pont a csapat-alapú együttműködésről kellene szólnia. Ha már mindenképpen egy mellékszálnak akarták ezt a részt, akkor többek között azt sem értem, hogy miért nem kalapáltak össze egy Zombie-módot itt is?
Ja, de, tudom, azzal melózni is kellett volna. Egyébként a játék fennen hirdeti, hogy a Hostiles rész az online multi pályáit használja, ez által is lehetőséget adván a playernek a gyakorlásra. Ebben csak az a szánalmas, hogy van összesen hat darab map, amik ráadásul olyan kicsik és annyira szűkek, mint egy börtön ablaka (nem ez a hasonlat jutott eszembe legelőször…). Szóval ezek után legurítottam egy doboz nyugtatót, aztán csak akkor böktem rá a multiplayer feliratú ikonra, amikor hatni kezdett a cucc.
A legelső meccsem meglepően kellemes élményben részesített, ugyanis hasonló tempójú és érzésű kört zavartam le, mint a BO2 esetében. Ezen felbuzdulva indítottam volna el a következőt, amikor is úgy szétfagyott az egész, hogy hard resetelnem kellett a Vitát. Ezt eljátszottuk nyolcszor egymás után (!!!), aztán végre megint tudtam játszani 5 percet. A kálvária kezdődött elölről, szóval pár órányi szenvedés után nyugodt szívvel kijelenthetem: az első patch kiadásáig a multiplayer is teljességgel használhatatlan. Amit láttam belőle az egyébként bíztató, mivel tudunk használni különböző perkeket, online rangokat elérni, satöbbi.



Egyszerre maximum nyolcan eshetünk egymásnak amúgy, ami kevésnek tűnhet, viszont a pályák törpe méretéhez kiválóan igazodik, nem fullad unalomba és céltalan keresgélésbe a hent. Persze csak ha működne.
Most jön az a rész, amikor ki kellene emelnem a program erényeit.
Egészen pontosan kettő dolog jut így hirtelen az eszembe: ha jól számoltam, 20+ használható, relatíve korhű fegyver került a játékba, illetve lehet trófeákat gyűjtögetni.

Miért, Activision???

Szóval ez lenne a várva-várt Black Ops: Declassified egy lehetőségekkel teli platformon. Egy nevetséges egyszemélyes kampány olyan „játékidővel" ami teljességgel szégyenteljes, a három választható nehézségi szint ellenére is. A Vita képességeit teljesen parlagon hagyó irányítással megtoldva, mert gondolom azt nem neveznénk forradalmi dolognak, hogy az első érintőképernyő megbökésével instant kill-t okozó késünket lengetjük, a hátsó pad simogatásával meg random sprintelésbe kezdünk.
De a túllőtt érzékenység miatt egyébként meg totál mindegy, hogy milyen innovatív dolgot találtak volna ki.
A Hostiles így, ebben a formában szintén értelmetlen, ki az az ember, aki egymaga szokott ilyennel játszani?
A hangok, zenék pedig szintén a felejthető kategóriába tartoznak, ezt már ki se fejteném jobban, pont illeszkednek a játék low-budget szintjéhez. A multit meg végképp hagyjuk, az első patch után kábé újra kéne tesztelnünk ezt a részt, mivel jelenleg szinte teljesen használhatatlan.
A grafikus rész azért valamivel az átlag felett van, de ez meg jelen körülmények között édeskevés. Az viszont majdnem ezer százalékkal kijelenthető, hogy a Nihilistic több CoD-ot nem fog fejleszteni.
Senkinek sem ajánlom a programot, mert ahogy láttátok túl sok szórakozással nem kecsegtet, ráadásul igencsak borsos árat kérnek érte. Még a legvérmesebb Call of Duty rajongók is kerüljék el jó messziről.



4/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Nihilistic Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 4

CONSOLE CORNER **10 990.-**

Hpeti



W'13 PUNKráció

Igen, szeretem a pankrációt! Lassan a környezetemben élők idegeire is megyek eme új keletű szenvedélyemmel…
Bár nem olyan régre datálható, mikor teljesen magába szippantott ennek a sportnak a világa, de azóta nem telik el úgy hét, hogy ne tűkön ülve várjam a következő hétfőt vagy pénteket. Fiatalabb koromban is valamiért oda tudott ragasztani a képernyőhöz – holott tudtam, hogy kamu a bunyó –, ám a külföldi tudósítások kontra nyelvtudás hiánya miatt kb. csak annyi ismerettel rendelkeztem a témát illetően, hogy pl. ki az a Hulk Hogan, meg a Rock. A Viasat6-os közvetítések keltették fel ismét a figyelmemet, majd K. Csaba és Vega barátaim hatására teljesen megfertőződtem. A legutóbbi WrestleMania már kisebb orgazmussal ért fel, ezen a nyáron pedig a túl sok szabadidőmet a korábbi nagy események bepótlásával és dokumentumfilmek ledarálásával töltöttem.
Azóta az olyan kifejezések, mint a „Shooting Star Press" (btw, keressetek rá YouTube-on, mikor Brock Lesnar próbálkozik be vele, „pofátlanul" kevés sikerrel – priceless!), a „Spear", vagy Undertaker nyerési sorozata, avagy a „The Streak" már egyáltalán nem jelentenek gondot, sőt… Ezért is zaklattam elég serényen Böjtös főszerkesztő urat, hogy adja nekem **WWE '13** tesztelési jogát!

Az igazat megvallva elég nehezen íródik ez a teszt, mivel éppen most töltődött le a legújabb „Hell in a Cell" pay-per-view show és inkább azt nézném, de megpróbálok erőt venni magamon. Amúgy elsősorban nem a bunyó része az, ami érdekel és tetszik a WWE háza táján, hanem inkább a körítés, a show, és hogy milyen váratlan szituáció fog éppen bekövetkezni. Például igen érdekes volt azt látni, hogy CM Punkból (egy negatív figurából) hogyan gyártottak pozitív, szerethető karaktert – aki jelen játék reklámarca –, majd mostanság hogyan is építik le. Na de most már elég lesz a rizsából, térjünk rá a játékra…

You Think You Know Me

A WWE '13 hiába hirdeti magát a „Live the Revolution" szlogennel, az igazi forradalom a múlt évben történt, mikor is gatyába rázták a franchise-t. A THQ megmaradt a biztos ösvényen: igazi, mély innováció nem történt az új epizódban, csak apróságokkal lett kiegészítve, viszont azok legalább nem lettek rosszak. A ringbeli akció megmaradt a már ismert formulánál (félig reflex-, félig verekedős játék), szinte teljesen érintetlenül hagyva azt. Még mindig nagyon rövid ideig látszódnak a felvillanó ikonok, emiatt továbbra is elég nehéz beidőzíteni a countereket (idővel hozzá lehet szokni és onnantól rutinból megy), viszont az AI fenemód tud csalni – ellenben a fizika sokkal jobb lett! A súlyok és a méretek jobban érzékeltetve lettek (pl. egy kisebb méretű pankrátor, mint Rey Mysterio, nem tud felemelni egy akkora embert, mint a Big Show), a mozgások át lettek dolgozva és az animációk is sokkal folyékonyabbak. Kb. 300 új mozdulatot erőszakoltak bele a játékba és újításként immáron lehetőségünk van bizonyos OMG-momentumok kivitelezésére is (adott helyeken – pl. kommentátori asztal, ketrec teteje stb. – tudunk bemutatni extra brutál dobásokat, akciókat).
Szintén újdonság, hogy ha feladós szorításba kerülünk, ezúttal már lehetőségünk van a kötélig elkúszni és azzal kivédeni a szitut.
A karaktermodellekkel vegyes érzéseim voltak. Egyes szupersztárok egy az egyben úgy néznek ki, mint a valóságban (pl. Undertaker nagyon jól sikerült), viszont sajnos ennek ellenkezőjével is találkozhatunk. John Cena szerintem felismerhetetlen, egyedül a megszokott ruházata segít beazonosítani, a Dívák haj-animációjáról meg már nem is beszélnék.
A pankrátorok bevonulása szintén teljesen olyan, mint amit megszokhattunk a tévében, a közönség nem rossz, bár sok a klón, viszont a reakcióik már elég furák. A kamerakezelést is dinamikusabbá tették, sok a gyors kameraváltás – csak hogy még inkább igazodjanak a tévében látottakhoz –, viszont ezzel a megoldással néha össze-vissza kapkod a „közvetítés", ami inkább hat zavaróan.

Gimme a 'Hell Yeah'!

A tavalyi epizódban megismert „Road to WrestleMania" opció kikerült a játékból és helyette az 1997 és 1999 között zajló „Attitude Era" emlékezetes eseményeit lehet újra átélni. Ezt nevezhetnénk az ún. sztori módnak, ahol például Stone Cold Steve Austin, Bret Hart, The Rock, Mankind, a D-Generation X (Triple H és HBK) és a Brothers of Destruction (Kane és Undertaker) menetelésének főbb állomásait lehet lejátszani, néhány bónuszként betett küldetéssel fűszerezve.
Temérdek extra videó, fotó, megnyitható karakter és visszaemlékezés színesíti ezt az opciót; nosztalgikus érzéseket ébreszt, az idősebb pankráció-fanok mind a tíz ujjukat meg fogják nyalni utána.
Bár némi cenzúra érte ezt a részt (nehogy már az ESRB beszóljon), például Stone Cold középső ujjas bemutatását kikockázták.
Az Attitude Era mellett természetesen a karrier módnak álcázott WWE Universe opció is jelen van, ahol egy komplett WWE-s televíziós éven verekedhetjük végig magunkat a Monday Night Raw vagy a Friday Night Smackdown műsoraiban, nem kihagyva a havi egy PPV-eseményeket sem (Money in the Bank stb.). A meccskiírásokat vagy simán lejátszod, vagy leszimulálod őket, de elég sok mindenbe bele is piszkálhatsz (kivéve a cím-meccsekbe). Sok apróbb momentum is megszakítja időnként a mérkőzéseket, fokozva a drámát (Paul Hayman is közremű-











ködött eme rész összerakásában): például amikor bejöveteledkor valaki hátulról leüt, de te is közbeavatkozhatsz a mérkőzésekbe, és ezáltal majd szimpatizálnak veled az egyes pankrátorok, vagy éppen ennek az ellenkezőjét érheted el. Egy idő után unalomba fulladhat a Universe mód, de legalább több nehézségi fokozat közül is válogathatsz. Ám az élvezeti faktort tovább is fokozhatod, ha saját karaktert készítesz, és azzal indulsz neki a WWE bajnoki öv elnyerésének.

Time to play the game!

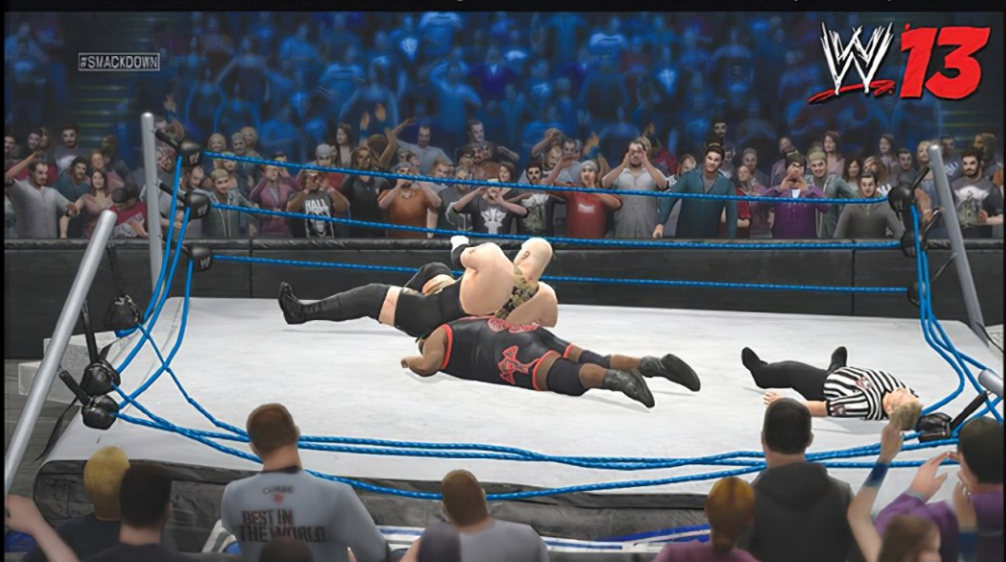
A karaktergenerálás valami eszméletlen tartalmas, nagyon jópofa dolgokat lehet kihozni belőle. Ezzel a résszel sem spóroltak a készítők: nem elég, hogy szinte bármilyen karaktert létrehozhatsz, egyesével beállíthatod azt is, mikor és milyen támadásai legyenek (van választék bőven), de még a saját bevonulásodat is a legapróbb részletekig megkomponálhatod (mikor és hol robbanjon a tűzijáték, azt honnan vegye a kamera stb.), egyedi TitanTront készíthetsz és akár saját stadiont is kreálhatsz. Én rögtön összeraktam egy nagy böhöm állatot, némi gót és zombi beütéssel, raktam is be befejező mozdulatként a Tombstone Piledrivert, meg az RKO-t, de a nevét meghagytam a default The Superstarnak, így még a kommentátor is az én nevemet skandálta, mikor épp belevertem valakinek a fejét a padlóba.
Viszont ami a legjobb ebben az egész kreációs opcióban, hogy online mindent könnyedén megoszthatsz a nagyvilággal.
Az online rész kipróbálásával voltak nehézségeim, mert kezdetben a szerverek nem üzemeltek, elindulás után pedig még picit döcögősen ment minden, ráadásul kevés userrel. Lagot nem tapasztaltam, ranked és unranked meccseken vehetünk részt, és tölthetjük fel és le ezerrel az egyedi, játékosok által készített kreálmányokat. Viszont az dicséretes, hogy többszemélyes meccsnél, ha nem találunk megfelelő számú játékost, akkor az AI-val is ki lehet tölteni a lyukakat.

Here Comes the Pain!

Sajnos vannak zavaró tényezők is a játékban. Az egyik ilyen faktort a kommentátorok böszmeségei hozzák. Bődületes marhaságokat tudnak olykor mondani. Az még rendben van, hogy eredeti hangokkal dolgoznak, de olykor inkább zavaró az egész, ugyanúgy, mint a közönség hülye reakciói. Viszont a menük alatti muzsikák a már jól ismert pankrátorok bevonuló zenéi (ezzel jó kis válogatást kapunk). Bugokba és csúnya animációkba is belefuthatunk, plusz egy-két helyen rohadt pixeles tud lenni a játék. A legtöbb problémát a ring kötelei szolgáltatják, amiknek a fizikáját nagyon nem sikerült leanimálni. Egyszer Sheamus-szal, amikor épp a kötelek alá beszorítottak, egyfajta mátrixos-golyókikerülős mozgáskultúrát sikerült villantanom. Mérkőzés közben pedig, ha több ellenfél van, a célpontkiválasztás néha összeakad, valamint olykor a felvehető tárgyak, fegyverek is furán viselkednek. Igazából az egész játék ordít egy jobb engine-ért, de amit lehetett, azt kipréselték a jelenlegiből.
Amit még hiányosságként felróhatok, az a tutorial: mindösszesen egy szöveges útmutató van, így az újonnan érkező versenyzőknek kicsit nehézkes lehet a kezdet.
Legtöbbet az Attitude Era részből, valamint a karaktergenerálásból tanulhatsz, mikor egyes gombkombinációkra kiosztod a különféle támadásokat, melyeket a program meg is mutat, hogy az hogyan néz ki valójában.

Mindazonáltal, a hibái ellenére, a WWE '13 az eddigi legjobb pankrációs játék.
A hardcore rajongók örömüket fogják lelni benne a tonnányi tartalom és a nosztalgikus extrák miatt (ráadásul DLC-s karakterek is vannak dögivel). Jó úton halad a THQ (bár kell még egy kis idő, míg teljesen kiforrja magát a franchise), idén, még ha csak kicsit is léptek, de azt legalább előre tették.

U.I.: Az első oldal megírása után nem bírtam magammal és megnéztem a Hell in a Cellt… durva jó volt a Sheamus-Big Show és a CM Punk-Ryback meccs!



8/10

Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Yuke's***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER 12 490.-

JediEco

Tudtad, hogy a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?



Disney EPIC MICKEY 2 THE POWER OF TWO

Nem annyira Epikus Miklós

Hát itt vagyunk: amikor ez a cikk íródik, a Wii U megjelenésétől már csak két hét választ el minket. Hogy kit mennyire hoz lázba, az változó, van ismerősöm, aki már feltörte a malacperselyt, másnak ingyen se kéne (legalábbis ezt mondja).
Egy biztos, az új jövevény érkezésével a Nintendo Wii hivatalosan is megkapja jól megérdemelt nyugdíjazását.
Ennél fogva nem is csoda, hogy a Wii exkluzív Epic Mickey folytatása már multiplatform mezekben lép az ipar pályájára.
A gond csak az, hogy az Epic Mickey 2 igazi Disney folytatás lett. Miért gond ez?
Mert ha a Disney kiadott egy animációs filmet, aminek szíve, mélysége és hangulata volt, azt a következő évben egy rögtön DVD-re kiadott béna folytatás követte, ami mindezeket mellőzte. Na ilyen lett az **Epic Mickey 2: The Power of Two**.

Pedig hozzá kell tenni, minden hibája ellenére sem tudok igazán haragudni a játékra, mivel rettentően érezni rajta az igyekezetet. Igazából ha azt vesszük, az alapreceptet első hallásra el se lehet rontani: szorosan ragaszkodva az első mechanikájához, adjunk hangot a karaktereknek, és egy komolyabb történetet a híres Disney mesékhez hasonlóan dalbetétekkel együtt tálaljunk.
Az egészet fűszerezzük meg a generáció legfontosabb töltelékével: kooperatív móddal, és már fogyaszthatjuk is! Gyakorlatilag garantált a siker, az öröm és a dollármilliók. Igazából a legkisebb kételyem sem volt afelől, hogy jól fogok szórakozni, amikor nekiálltam a tesztelésnek. Aztán valami mégis balul sült el, mert már az első órában gyanúsan sokszor emlegettem a Junction Point Studios embereinek felmenőit. Aztán szomorúan kellett tapasztalnom, hogy frusztrációm szép lassan elmúlik, és egyszerre közömbösséggé változik: mire az Epic Mickey 2 végére értem, már halálra untam magam.
Persze közben többször visszatért a frusztráció és az idegbaj, ám az élvezet csak nagyon ritkán. Legjobb pillanataiban is maximum „elvoltam" a szoftverrel, és azt próbáltam összeszedni magamban, vajon hány ponton okoz csalódást, hagy ki lehetőséget a játék?

Mint folytatás, egyértelmű a csalódás oka: azok a dolgok, amikben az első epizód tényleg gyengélkedett (kamerakezelés, irányítás), vagy nem javultak, vagy egyenesen rosszabbak lettek. A kamera és a cézás kezelése együtt került a jobb analóg karra, ám ez borzasztóan sült el: mivel nem kell külön gomb ahhoz, hogy célzó üzemmódba kapcsoljunk, folyamatosan a kurzort irányítjuk, ami néha viszi magával a kamerát. Botrány rossz.
Sajnos a beígért újdonságok is alulmúlták várakozásaim: a karakterek hiába beszélnek, ha a történet semmivel nem lett érdekesebb (sőt), és a dalbetéteknek bár nagyon örülök, őszintén szólva egyik sem olyan színvonalas, hogy a végigjátszás után is emlékezzünk rá. És sajnos a legnagyobb újdonságról, a kooperatív módról is ejtenem kell pár szót, pedig higgyétek el, ezt nem egyszerű a jó ízlés határain belül megtenni.









Mivel Oswald immáron állandó segítőtársként mellettünk áll, így lehetőségünk van egy másik játékossal karöltve vinni a történetet. A kettes player nem mágikus ecsettel lesz felruházva, helyette a már jól ismert távirányító van nála, emellett rengeteg egyedi képességgel van felruházva, melyek használata elengedhetetlen a továbbjutáshoz. A probléma: az osztott képernyő.
Az irányíthatatlan kamera itt éri el csúcspontját, és szinte már reális esélyt sem lát rá az ember, hogy el tudja irányítani a játékot. Hiába van lehetőségünk a multiplayer játékmódra, ha a végeredmény csupán annyi, hogy ketten anyáznak egy helyett.
Na de mindent megold az online koop, nem igaz? Nem, mert nincs. 2012-ben pedig, egy ilyen kaliberű, multiplayerre kihegyezett címnél ragaszkodni az osztott képernyőhöz, és a netes játékmód lehetőségét fel sem vetni, egyenesen pofátlanság.
Mondanám, hogy ezek miatt a többjátékos módot ne erőltessétek, de ez sajnos így nem igaz: mivel Oswaldnak a játékmenet szempontjából (sok helyzetben) fontos szerepe van, és jelenléte nélkülözhetetlen, ezért második játékos híján a gép kezébe kerül a nyúl irányítása. A számítógép által vezérelt Oswaldka súlyos értelmi fogyatékos, többször ejtették le a Taigetoszról, és minden nap három tubus ragasztót szippant be. Ahogy Robert Downey Jr. mondaná: full kretén. Mindig mindenhonnan lezuhan, elmászkál, és nem talál vissza, ha az egyik gombbal arra kéred, csináljon valamit, nagyon büszkén nyugtázza, hogy rajta van az ügyön, miközben a lehető legnagyobb nyugodtsággal sz*rja le a problémát.
Nem azt mondom, hogy a CPU vezérelte társ teljesen tönkreteszi a játékélményt, de alighanem még az osztott képernyő okozta enyhe idegrohamok sem érhetnek fel azzal az őrülettel, ami így vár ránk. Én próbáltam mindkét verziót, és azt tudom mondani, aki teheti, inkább válassza a kétjátékos módot. Hozzá kell tenni, hogy szerencsére könnyedén megy a második játékos ki-be ugrálása, így zavartalanul, megszakítás nélkül játszhatunk tovább, ha esetleg társunk már nem tud (vagy inkább nem akar) tovább játszani.

A szoftver nehezen irányítható, Oswald lobotómián esett át, de mégsem ezek azok a dolgok, amik igazán megfosztják az Epic Mickey 2-t attól, hogy jó lehessen. A legnagyobb baj, hogy a második rész játékmenetéből hiányzik a fantázia. Egy ilyen csodálatos, nosztalgikus Disney világokat felvonultató produktum pedig, fantázia nélkül elhal.
A feladatok borzasztóan önismétlőre sikeredtek, így aztán hiába lesz majd elsőre nagyon élvezetes a dolgok eltüntetése és teremtése - bár az is inkább csak az újoncoknak - hamar beleununk, pláne úgy, hogy valahányszor (a már első részben is feltűnt) morális döntések elé kerülünk, gyakorlatilag teljesen lényegtelen, mit választunk. Nagy kár, pedig tényleg sok a Disney legremekebb korszakát felidéző helyszín, de az a probléma, hogy kevesen lesznek, akik ezek miatt végigverekszik magukat a szoftver többi részén.



Ha pedig mégis megteszik, az a legszomorúbb, hogy akkor is egyszer fogják, és nem túl hosszú időre, a játék ugyanis normál tempóban 6-7 órás időtartammal bír, és újrajátszásra aligha buzdít minket bármi.

Még mielőtt kitérnék a végső értékelésre, pár szót arról is ejtenék, milyen lett az Epic Mickey 2 tálalása. A fejlesztők már korábban is elmondták, hogy a játék fő platformja a Wii, és innen kerül portolásra a többi konzolra. Sajnos a grafikán ez nem egyszer látszik meg. Ami Wii-n még a jó kategóriába esik bele, az PS3-on és 360-on már valahol a közepes alsó határánál van.
Ez pedig kár, mert egyébként rendkívül jó dizájnnal áldották meg a szoftvert, a színek nagyszerűek és változatosak, a pályák pedig jól vannak felépítve. A hangok egyértelműen a szoftver legerősebb oldalát mutatják, a remek, eredeti Disney-s szinkrongárda, és a dalok azok, amik valamennyire hangulatba tudják rázni az irányítási problémákon felbőszült játékost. Ezzel együtt is szomorú, hogy az Epic Mickey 2 tényleg szinte teljesen ugyanolyan minden platformon, mivel a Wii nem véletlenül kerül épp most nyugdíjazásra, így több, mint döbbenetes, hogy a PS3 és a 360 is hozzá igazodik.

Sajnos roppant kiábrándító volt az Epic Mickey 2: The Power of Two tesztelése. Az első részt minden hibájával és nyavalyájával együtt is nyugodt szívvel hasonlítom a Disney animációs szuperprodukcióihoz, és a második rész minden igyekezete ellenére sem kerülhette el a Disney folytatások átkát. Pont az lett a videojátékok terén, ami a Pocahontas 2, a Szépség és a Szörnyeteg 2, vagy az összes többi névgyalázó DVD-s förmedvény a filmek terén: méltatlan a névre. És ez kár, mert Miki Egértől azt várná az ember, hogy méltó játékkal jelentkezik az „Epic Mickey" címhez. De ez így maximum „Average Mickey".



5/10

Kiadó: ***Disney Int. Studios*** Fejlesztő: ***Junction Point Studios***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 5

rolmanus





FARCRY3

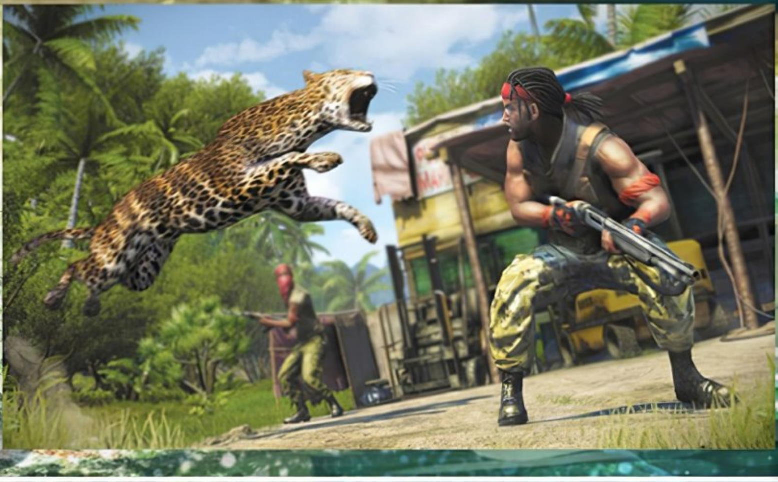
ÖRÜLTEK HÁ... SZIGETE!

Ebben talán nem értesz majd velem egyet, de manapság egyre gyakrabban támad olyan érzésem, hogy a játékos társadalom hajlamos téves értékrendek alapján megítélni programokat. Realisztikusságot, lehengerlő történetet, nagyobb szabadságot, és még ki tudja mi mindent várnak ott, ahol nem feltétlenül kéne. A „kevesebb néha több" elvét sokan nem hajlandóak megérteni és elfogadni; többek között innen eredhet az a berögződés, miszerint a lineáris, csőszerű pályákkal operáló stuffok csakis rosszabbak lehetnek a hatalmas, nyitott világot nyújtó társaiknál. De tudod mit? Ez a megállapítás talán még meg is állná a helyét, amennyiben minden sandbox cím a bejárható területtel arányos tartalommal bírna - ám az évek során nyilvánvalóvá vált, hogy ez koránt sincs minden esetben így. A gondolatmenet kapcsán két cím villan be azonnal a közelmúltból: Crysis és Far Cry 2. Előbbivel a Crytek, utóbbival pedig a Ubisoft bizonyította be, hogy bár a két cég remekül ért szemkápráztató világok létrehozásához, sokkal nehezebb feladat tartalommal feltölteni a virtuális négyzetmétereket. Mindkét cucc ugyanazt játszotta el velem: csalogattak a gyönyörű tájaikkal, fantasztikus látványukkal, ám miután huzamosabb időt töltöttem el velük, szomorúan kellett tapasztalnom, hogy egy hadseregnyi mozgó célponton, illetve némi járműhasználaton kívül nem sok mindent tartogatnak a számomra. A Far Cry 2 végigjátszása után gondolkoztam el azon először, hogy vajon tényleg jó-e nekünk, gamereknek ez a hatalmas szabadság? Biztos nem járunk jobban egy üresjáratok nélküli csőjátékkal?
Azóta némileg megváltoztak a dolgok, és úgy érzem, szerencsére pozitív irányba.
A Crytek a saját üdvöskéjével lineárisabb vonalon haladt tovább (ami szerintem egyértelműen a sorozat előnyére vált), míg a Ubisoft az évek során szép lassan kezdett ráérezni, hogyan lehet változatosabbá varázsolni a nyitott világban történő bolyongást. Ez elsősorban az Assassin's Creed-szérián látszódott, de éppen itt volt az ideje, hogy Ubiék végre a Far Cry-t is kezelésbe vegyék. Az előzetes hírek egy minden szempontból grandiózusabb folytatás képét vázolták fel, és egy dolgot már most elárulhatok: itt bizony senki nem kamuzott.

Kezdésnek mit szólnál, ha azt mondanám, hogy a **Far Cry 3**-ban sikerült a Call of Duty epizódok filmszerű megközelítését sandbox elemekkel ötvözni? Mielőtt bárki azt gondolná, hogy a sziget minden szegletében vár majd ránk valamilyen szkriptelt esemény, gyorsan szeretném tisztázni, hogy természetesen nem erről van szó (ezt egyrészt igen nehéz lenne kivitelezni, másrészt elég bugyutának hatna a végeredmény).
Sokkal inkább arra kell gondolni, hogy a CoD-okban ismert történetvezetési sajátosságokból, azaz a hatásvadász jelenetekből szép számmal lehet találkozni a Far Cry 3 sztorijában, amelynek középpontjába egy testvéreivel és barátaival önfeledten vakációzó srác kerül. Ezt abból a rövidke visszaemlékezésből lehet megtudni, ami közvetlenül azelőtt játszódik le, hogy a Jason Brody névre keresztelt protagonista fogságba ejtve találja magát egy ismeretlen szigeten. Az ügyeletes főgonosz szerepét betöltő, mentálisan finoman fogalmazva sem százas Vaas markából nagy nehezen meglógó hős célja a későbbiekben, hogy megtalálja szeretteit, miközben ő maga egy régóta dúló helyi konfliktus kellős közepébe csöppen. Oké, ez most így leírva pont olyan hatást keltett, mint a DVD tokok hátulján található rövid összefoglalók, de nehéz úgy írni a kezdeti történésekről, hogy ne lőjek le túl sok poént. A lényeg, hogy bár a cselekmény nem kiemelkedően jó, a forgatókönyv elég ügyesen vezeti a szálakat, rengeteg érdekes karakterbe botlasz majd bele, továbbá a már említett hatásvadász jelenetek is meglehetősen sokat dobnak a végeredményen.
Ebből kifolyólag tesztem alanyánál hatványozottan igaz a mondás, miszerint a végcélnál sokkal fontosabb az út, amit megteszel.
A legpozitívabb meglepetés talán maga a főhős volt: örültem, hogy végre nem egy némaságba burkolózó, bármilyen helyzetben tökösen viselkedő csávó, hanem egy halandó emberhez méltó habitussal rendelkező személy felett kaptam meg az irányítást. Folyamatosan végigkövethető, ahogy a kezdetben kissé esetlen, eleddig sosem gyilkoló Jason személyisége szép lassan megváltozik az eseménysorozatok hatására.
Ez a fajta karakterábrázolás nem csak az elődhöz viszonyítva jelent óriási előrelépést, hanem úgy en bloc a videojátékok világában is ritkaságszámba megy.

No de azt hiszem eleget írtam már a körítésről, ideje szemügyre venni, milyen őrültektől hemzsegő helyre is csöppentünk tulajdonképpen. A második rész Afrikája után ismét a trópusi környezet kerül előtérbe, ami a főszereplő számára veszélyekkel teli vidék, neked viszont egy felfedezésre váró, méretes játszótér. Itt már a puszta létezés is külön







öröm, hát még amikor elindulsz, hogy csodájára járj a gazdag állatvilágnak, a gyönyörű helyszíneknek, óvatosan bekukkants a fenyegetően sötét barlangokba, vagy, hogy csobbanj egyet a kristálytiszta óceánban (aztán bele ne ússz egy medúzába, és lehetőleg a cápákat is kerüld, mert károsak lehetnek az egészségedre). Egy ekkora területnél értelemszerűen a járműhasználat sem hiányozhat, szárazföldön (autó), vízen (Jet Ski, motorcsónak), illetve levegőben (sárkányrepülő) egyaránt lehet közlekedni.
Hallgass rám, és minden alkalommal csapj rá egyet a kezedre, amikor a fast travel funkciót tervezed használni.
Nem csak a kalandozás végett, hanem mert ahhoz, hogy a Far Cry 3-ban hosszú távon boldogulni tudj, komolyabban interakcióba kell lépned a körülötted lévő világgal, nem elég pusztán A-ból B-be eljutni a küldetések során. Nem túlzok, ha azt mondom, mindenért te fogsz megdolgozni: az élettöltők, illetve az egyéb szerek létrehozásához szükséges gyógynövényeket neked kell majd összegyűjtened, továbbá a levadászott állatok bőréből készíthetsz olyan tárgyakat, mint például nagyobb pénztárca (bizony, itt az is limitálva van, mennyi pénzt vihetsz egyszerre magaddal), táska, fegyvertok, töltényöv, és még hosszasan sorolhatnám a listát.
A lényeg, hogy kapacitás terén bármikor fejlődhetsz, a főmenüben minden információ a rendelkezésedre áll arról, hogy bizonyos tárgyak elkészítéséhez milyen összetevőkre van szükséged. A stuff hamar világossá teszi, hogy ezekre a dolgokra muszáj odafigyelni: például amíg nem tudsz 1000 dollárnál több készpénzt magadnál tartani, bizonyos fegyvereket meg sem tudsz majd venni, a nagyobb mennyiségű töltény álom marad csupán, és a gépkarabélyokból sem vihetsz egynél többet magaddal. Ha pedig már szóba kerültek a fegyverek, fontos megemlíteni, hogy ezek beszerzése sem szokványos módon zajlik: az új típusok megkaparintásához több kereskedővel kell kommunikálnod, amit különböző rádióállomások beüzemelésével tehetsz meg. Minél többet foglalsz el belőlük, annál szélesebb lesz a repertoár, illetve a térképeden lévő információkat is eképpen fogod bővíteni.

A szorgalmas gyűjtögetés persze nem mindenre jelent megoldást - itt jön be a képbe a klasszikus küldetésalapú, XP-gyűjtögetős fejlődési rendszer. A szintlépések alkalmával megszerzett pontjaidat három fejlődési ágon belül költheted el: az összes megnyitható képességet igen hosszadalmas lenne felsorolni, de nagy vonalakban elég annyit tudni, hogy a "Heron" ágban találhatóak a tűzharcokat/mobilitást, a Sharkban pedig a gyógyítást könnyítő skillek, míg a Spider-ön belül a lopakodásra és a csendes gyilkolásra gyúrhatsz rá jobban. Mindezekből gondolom elég jól látszik, hogy a Far Cry 3-ban többféle játékstílust is alkalmazhatsz, sőt, gyakran kifejezetten mellőznöd kell a rambózást. Némelyik misszió nem tolerálja, ha kiszúr az ellenség, néhol viszont teljesen opcionális, milyen metódust választasz - viszont ne lepődj meg, ha egyszer csak azon kapod magad, hogy szinte alig használod a nálad lévő fegyvereket.

A lopakodás ugyanis rendkívül élvezetesre sikeredett, ami ritkaságszámba megy az ehhez hasonló open world cuccoknál.
Nem tudom, emlékszel-e még a Far Cry 2 zsoldosaira, de én speciel mai napig a falat kaparom, ha eszembe jutnak azok a Predator érzékekkel megáldott rohadékok. Sokszor akár több száz méterről képesek voltak kiszúrni, amit itt végre









sikerült kiküszöbölni, így nem kell konstans félelemben élned, hogy éppen mikor aktiválódik az AI hatodik érzéke. Van egy reális látómezejük, amibe bekerülvén mindig jelzi a HUD, felfigyeltek-e rád, de amíg mögöttük vagy, elvileg nem adódhat probléma.
Az őrök figyelmét bármikor elterelheted, elsősorban a nálad lévő kövek hajigálásával, amire általában mindig felfigyelnek.
Kis belerázódást igényel, de onnantól fogva egyre nagyobb rutinnal eliminálsz majd mindenkit a macsétával.
A fő- és mellékküldetések kapcsán ismételten muszáj felhoznom az élővilágát, mint fontos tényezőt, ami gyakran átalakíthatja az eltervezett forgatókönyvet.
Nem egyszer fordult elő, hogy a növények között araszolva megmart egy kígyó, esetleg rám támadott valamilyen másik állat - rájuk talán még az embereknél is jobban oda kell figyelni, mert igen kellemetlen meglepetéseket képesek okozni.

Direkt a teszt kedvéért nemrég ismét beraktam a második részt, hogy szemügyre vegyem, mai viszonyok között mennyivel tűnik rosszabbnak az idén négy esztendős stuff látványa. Nos, nagyjából semennyivel, a Far Cry 2 mai napig kisujjból rázza ki azt a minőséget, amit manapság elvárhatunk egy konzolos címtől. A harmadik rész alatt ráadásul már a Dunia Engine kettes sorszámú variánsa dolgozik, így gondolom nem árulok el nagy meglepetést azzal, hogy tesztem alanya brutálisan jól néz ki. A fejlesztők mind a 360-ból, mind a PS3-ból igyekeztek kipréselni a maximumot, meglehetősen nagy sikerrel. Újra és újra rácsodálkozok, mit elbírnak ezek a több mint hat éves hardverek! Röccenésekkel is csak nagyobb robbanások alkalmával találkoztam, programozás-technikai hibákba pedig nem sikerült belefutnom a próbaidőszak alatt, ami egy sandbox anyagnál mindenképp figyelemre méltó.

A Far Cry 3 legnagyobb aduásza nem titkoltan a kampány, és őszintén szólva csodálkoznék, ha bárki belekóstolna a multiba azelőtt, hogy minimum húsz - de inkább több - órát beleölt volna a szingli móduszba.
A rengeteg felfedezni való, és a számos opcionális küldetés mellett szerintem egyszerűen nem vágynak majd az emberek a némileg kötöttebb többjátékos opciókra - köztük a 4 főt támogató co-opra sem, ami külön szereplőket, illetve saját történetet is kapott. Ez mondjuk egy jópofa kezdeményezés volt, még akkor is, ha közel sem olyan grandiózus, mint az egyszemélyes szegmens.
Ha ezen túlteszed magad, offline és online is belevághatsz a jó néhány plusz játékidőt nyújtó többszemélyes kalandba.
Általában ódzkodom az ilyen kijelentésektől, de a fenébe is, most kimondom: a Far Cry 3 nem csak az idei év, hanem a jelen generációs konzolok egyik legkomolyabban összerakott sandbox FPS-e.
Örülök, hogy még a next-gen gépek érkezése előtt eljutottunk oda, hogy nem csupán szép, hanem rendkívül tartalmas lövöldéket le tudtak rakni bizonyos fejlesztők az asztalra. Kizárólag reménykedni tudok benne, hogy a cucc követendő példaként szolgál majd a zsáner jövőben érkező képviselőinek számára.
"Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!"

9/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Duke

Olvasói szemmel

Írta: NikoN

Rocksmith
AUTHENTIC GUITAR GAMES

Emlékszem arra az időre amikor, az egyik jó pajtásommal nyüstöltük a Guitar Hero sorozatok darabjait és azon ábrándoztunk, hogy milyen jó is lenne már igazi gitáron tolni a dalokat. Végre ez a pillanat is elérkezett, immáron nem kell többé a műanyag gitár.
Sokáig kellet várni rá - pláne nekünk európaiaknak - , mivel már Amerikában lassacskán egy éve, hogy megjelent a Ubisoft gondozása alatt készült játék vagy inkább egy oktató program? A tesztből kiderül a kérdés mivolta. Mivel jómagam a valós gitározást már jó pár éve űzöm, így alkalmas tesztalanynak bizonyultam.

Csapjunk a húrok közé!

Kedves olvasó – mint már olvashatad - most már nem kell a plasztik kiegészítő, hanem egy rendes, felhúrozott gitár.
A program vásárlásánál az ár igen borsósnak tűnhet, mivel kapunk hozzá egy kábelt is (egyik vége USB, míg a másik 6.3mm JACK), amivel a kedvenc konzolunkra tudjuk kötni a hangszerünket. Ám van egy másik vársárlási lehetőség is abszolút kezdőknek, akik akár 50-60 ezres áron is meg vásárolhatják a játékot, a hozzá készítet junior (kis) méretű Epiphone gitárral. A program nagy előnye, hogy bármilyen tipusú elektromos gitárt használhatunk hozzá. Na meg persze kell egy joystick, amivel a felhasználói felületen bóklászhatunk. A kései európai megjelenés egyetlen előnye, hogy a lemez tartalmazza a nemrég kiadott „bass expansion" dlc-t, amivel már a basszusgitárt is tudjuk használni. Egyszóval két hangszeren is megtanulhat az ember játszani, feltéve, ha elég kitartó hozzá. Senki ne kergessen olyan álmokat, hogy két hét alatt profi muzsikus válik belőle, hiszen rengeteg időt és gyakorlást kell száni rá.

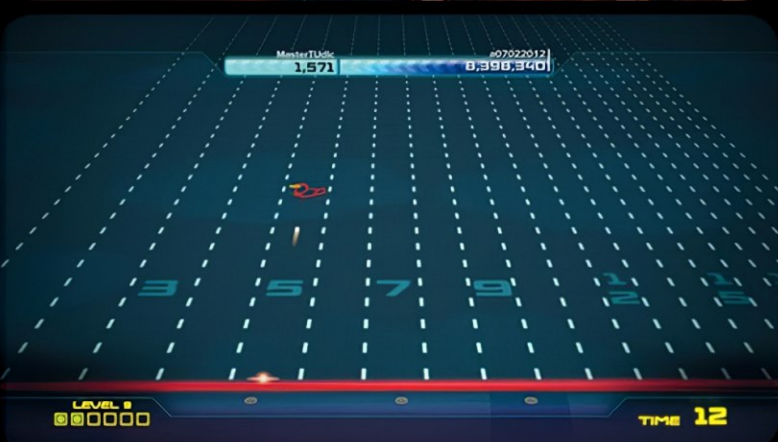
Rock 'N' Roll !!!

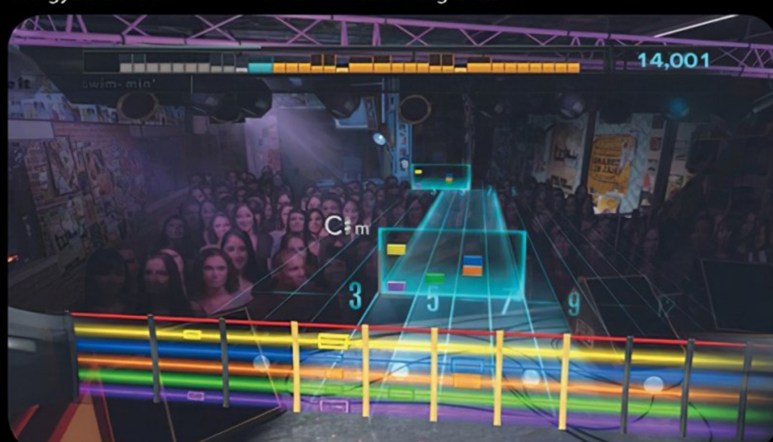
A játékot elindítva egy kellemes, dizájnos menü fogad. Itt első lépésként már be is kell hangolni a gitárt, hogy később minden tisztán szóljon. Bár ezt minden szám lejátszása előtt gyorsan leellenőrzi a gép, ami egy idő után idegesítővé válhat.
Lássuk magát a játék fő részét, a zenélést.
A karrier, avagy a journey nevű módban eventeken kell részt vennünk, amelyekre kvalifikálnunk kell magunkat. Ez annyit jelent, hogy adott számokon adott pontszámokat kell elérni. Semmi körítés, semmi story. Többnyire csak lekell zúznunk egyhuzamra az adott számokat. A zenei felhozatal elég lightosra sikerült, már ami az én ízlésemet illeti. A híresebb előadók közül felsorolnék párat: Nirvana, Queens Of The Stone Age, Lynyrd Skynyrd, Muse, Radiohead, Soundgarden és még sokan mások.
A music store-ba betekintve még több számra lelhetünk, ha az adott nagyjából 51 szám nem lenne elég.
Lássuk, hogyan is épül fel a gameplay.
A képernyőn a gitár nyakat láthatjuk, rajta a az egyedi színekkel ellátott húrokkal amik a könnyebb tanulhatóságot segítik elő.
A Rock Band-ekhez hasonlóan itt is kis színes téglalap alakú alakzatok száguldanak. Mivel minden húr más színű, így láthatjuk, hogy mikor melyiket melyik bundon kell lefogni és pengetni. Megmondom őszintén elsőre kicsit zavaros volt értelmezni, de meg lehet szokni és könnyen bele lehet jönni.
Az alapszámoknál elég egyszerű lépegetős riffeket kell játszanunk, de ahogy haladunk előre, annál több mindenre kell majd figyelni, például jönnek az akkordok vagy az eszeveszett szólózás. A program többféle nehézségi szintet különböztet meg, így a kezdő ember is haladhat a saját tempójában.
Viszont az tény, hogy csirke fokozaton a tabulátorok 75%-a ki van hagyva, míg legnehezebben hangról hangra játszunk.
Az egyik legizgalmasabb funkció a free mód ahol megkötés nélkül gitározhatunk, ráadásul több száz effekt közül csemegézhetünk, a reggae-től kezdve a heavy metálig bezárólag mi szem szájnak ingere.
A techniques challange módban különféle technikákat sajátíthatunk el, az akkordoktól kezdve egészen a különféle nyújtásokig.
A guitarcade rész alatt kisebb arcade jelegű jópofa játékokat találhatunk. aholis szintén a gitárunkat használva kell teljesíteni a feladatokat. Ezek közül az egyik legviccesebb és egyben a legnehezebb zombi-írtós, amelyben adott akkorddal lehet kilőni, azonban idővel nehezül, mert egyre gyorsabbak és egyszerre több jelenik meg.
A játék legnagyobb csalódása, online multiplayer hiánya. Elméletileg localban lehet ketten zenélni, de ezt második kábel híján nem tudtam kipróbálni.

Összességében a Rocksmith nemcsak egy játék, hanem egy oktatóprogram is, amely zenetanári segítség nélkül megtanít gitározni. Szórakoztat is egyben, így nincs más hátra, mint elővenni porosodó gitárjainkat és mehet a muter idegesítése.









A rovatba bekerülő cikkeket eredeti formájukban, változtatás nélkül hozzuk le!

Könnyű! Egyszerű! Szokásos!

ÍGY KÉSZÜL A SIKERJÁTÉK?

Pistikével még soha senki nem találkozott, névről mégis mindenki ismeri. Már te is biztosan hallottál Pistikés vicceket. Gyakran szerepel poénokban és humoros történetekben, ahol általában a mókásan együgyű vagy a végtelenül átlagos gyerekeket testesíti meg.
Legyen most a mi főszereplőnk is a kissé balfék Kovács Pistike.
Elárulom, hogy a történet során felcseperedik és elismert üzletember válik belőle, akit már Mr. Kovácsnak szólítanak.
Karrierje azért érdekes számunkra, mert közben négy szemszögből is megvizsgálhatjuk e havi kérdésünket: miért lesznek egyre könnyebbek, egyszerűbbek és sablonosabbak a videojátékok?

1. nézőpont
A felszínes játékos – Fedőneve: Casual

Pistike épp csak betöltötte a tizenötöt. Bevételének javarészét a szüleitől kapott zsebpénz tette ki, amit kedvenc szórakozására, a videojátékokra költött.
Arra persze nem futotta neki, hogy az öszszes valamirevaló címet legálisan megvásárolja, ugyanakkor mégis mindent be akart szerezni.
Hogy nézne ki, ha a haverok által tolt játékok neki nem lennének meg?
Csak akkor marad penge a spanok között, ha egy új játék hallatán unalmasan legyint, hogy már rég megvan neki.
A megoldást a gyors internetes kapcsolat és néhány írható Verbatim korong jelentette. Egyszóval szépen szólt a warezolt lemez a konzoljában, ifjú barátunk pedig azt hitte magáról, hogy kemény játékkatona.
De hiába a sok game, csak töredékének jutott a végére.
Pistike ugyanis nem a mi-nőségre ment és megijedt az első komoly főellenféltől. Van úgy, hogy egy bossfight csak a huszadik próbálkozásra sikerül. Ilyenkor kell egy kis türelem, de a siker utáni örömmámor is sokkal nagyobb. Ezt azonban Pistike sosem tudta meg, mert néhány perc után durcás fejjel feladta a dolgot.
Játék helyett inkább a születésnapjára kapott laptopjához sétált, majd úgy telesírta a fórumokat, hogy még a topik többi látogatójának is papírzsebkendővel kellett törölgetnie a képernyőt.
Másnap aztán elment suliba és a nagyszünetben a haveroknak is pufogott.
Sértett monológjában a fejlesztőket szidta, és nem értette, hogy karakterének életereje miért nem tölt vissza három másodperc alatt.
Hiányolta a méterenként felvehető ezer darabos lőszeres tárat is, és az sem volt világos számára, hogy miért nincs szükség esetére egy sérthetetlenséget biztosító „Chuck Norris" speciális képesség.
Azt pedig külön nehezményezte, hogy nincs a játékban egy hatalmas, sárga irányjelző nyíl, mert így visszafelé indult el a csőpályán és legalább másfél percet elvesztegetett, mire rájött, hogy merre kell menni.
Mindezeket Pistike pofátlanságnak tartotta, mert kizárólag az észt és ügyességet nélkülöző instant sikert kereste.

Barátai elhűlve hallgatták a műanyag élményekre kihegyezett önjelölt szakértőt, és a fórumok befolyásolható tagjai is elbizonytalanodtak. Köztük azok is, akik megvásárolták volna a játékot.
Nem beszélve a hozzá nem értő szülőkről, akiknek annyi közük van a témához, hogy felírják egy papírra, drága gyermeküknek melyik platformra kell beszerezniük a játékot.
Ha ez ilyen nehéz, inkább keresünk valami mást – gondolták a megijesztett gamerek és vásárlók, miközben akaratlanul is megerősítették az ismert mondást: egy bolond százat csinál.

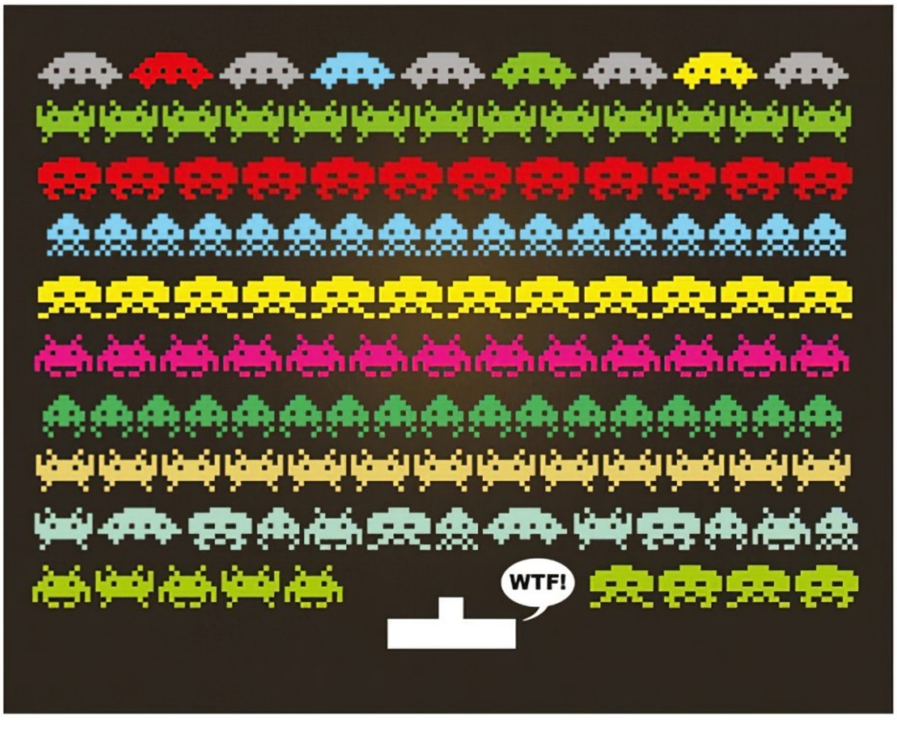
2. nézőpont
A vérbeli játékos – Fedőneve: Hardcore

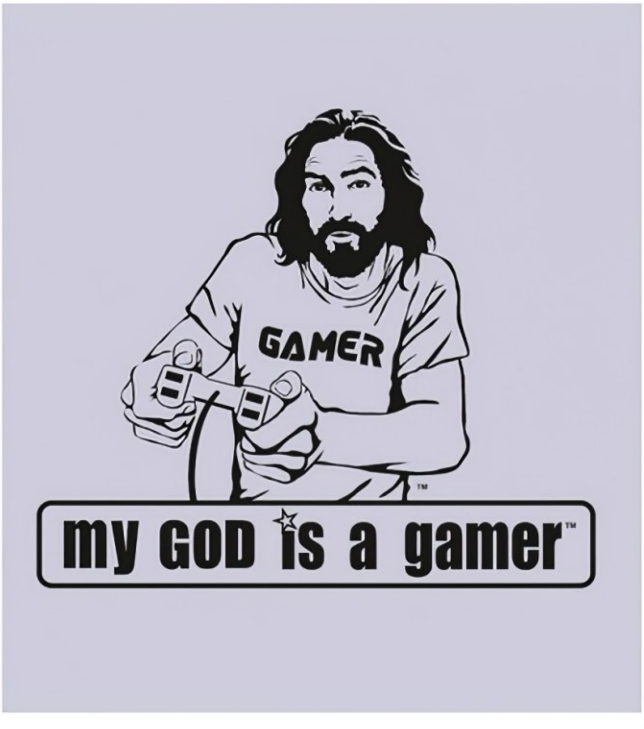
Eltelt tíz szép esztendő. Pistike felnőtt, miközben értékrendje is megváltozott. Az immár huszonöt év körüli hősünk programozónak tanult. Talált magának egy nagyszerű állást is, egy ismert bank online rendszerét fejlesztette. Barátnője is volt, akivel összeköltözött. Megmaradt azonban a videojátékok szeretete is. Már senki sem szólította Pistikének. Kollégái és barátai inkább Pistának hívták. A fiatalember előnyére változott.
Ha játékokról volt szó, akkor valódi tartalmat keresett és szeretett elmélyülni a virtuális világokban. Élvezte a kihívásokat, próbálta maximálisan kihasználni a játék nyújtotta lehetőségeket, és szerette a gondolkodtató rejtélyeket.
Az viszont kifejezetten felbosszantotta Pistát, ha a pályavégi főellenfeleket akár egy leragasztott tűzgombbal is ki tudta végezni.

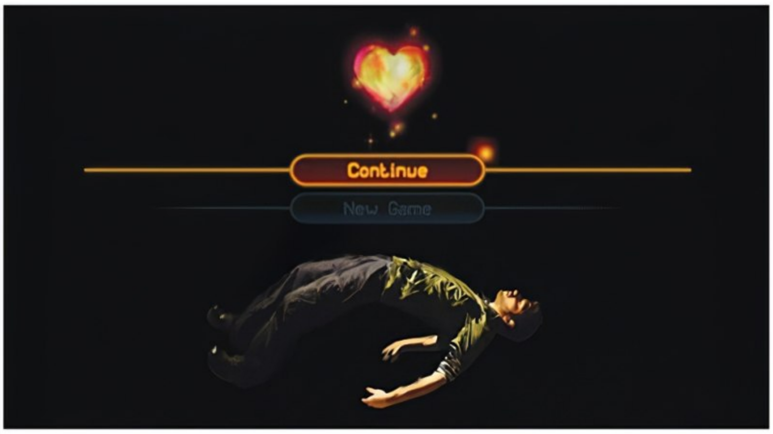
A helyzet azonban nem javult. Egyre-másra jöttek az olyan alkotások, amelyekben a három perces átvezető animációkat néha megszakította egy-egy rövidke játék.
De ott is csak egy irányba mehetett, miközben automatikus célzással befogta a villogó „target" felirat alatt türelmesen várakozó poligonkatonákat. Pistának végül elege lett ebből. Majd ő megmutatja, hogy milyen játékok kellenek! Fogta hát laptopját, összedobta önéletrajzát, és álmodott egy merészet.

3. nézőpont
Az alkotó játékos – Fedőneve: Fejlesztő

Pista álma megvalósult. Egy híres külföldi játékfejlesztő cégnél kezdett dolgozni. Már elmúlt harminc éves, megnősült és született egy gyermeke is.









Kiváló ötleteinek és szorgalmának köszönhetően gyorsan emelkedett a ranglétrán, így családjával együtt remekül élt.
Pistából immár István lett. Egyetlen apróság bosszantotta csupán: úgy érezte, hogy állandó harcot kell vívnia a mindenható kiadóval. Olyan játékot akart készíteni, amellyel ő maga is szívesen játszik.
Hiába voltak az egyedi játéktervek és az innovatív megoldások, végül valahogy mindig kompromisszumot kellett kötnie.
Ahol elágazó történetet szeretett volna, ott a kiadó félt a bonyolítástól.
Ahova egy monumentális, embert próbáló végső harcot tervezett, ott végül egy kőnek támasztott „universal destroyer" atomfegyverrel lehetett fél perc alatt leszedni egy komplett gépesített hadosztályt.
És így tovább. István nehezen fogadta el, hogy a kiadó ennyire fél a formabontó ötletektől. Nem értette, hogy mindez miért történik. Pontosabban ekkor még nem értette...

István néha eljátszott a gondolattal, hogy csapot-papot otthagyva önálló vállalkozásba kezd. Lehet, hogy csak kis költségből, de legalább olyan játékokat készít, amilyenekre mindig is vágyott.
Csakhogy ott a család, akiket el kell tartani. Mi van, ha mégsem jön be az ötlete? Hogyan fog megélni? Jobb a biztonság! Ezért aztán inkább ott maradt a nagy kiadónál és megcsinálta szépen, amit kértek.

4. nézőpont
A biztonsági játékos – Fedőneve: Kiadó

Teltek-múltak az évek. István középkorú lett. Időközben egy hatalmas videojáték-kiadónál kezdett dolgozni, ahova sok éves tapasztalata és szaktudása miatt hívták.
Beosztottjai ámulattal néztek rá és kizárólag Mr. Kovácsnak merték szólítani.
És valóban az is volt. Már nyomokban sem tartalmazott Pistikét, Pistát vagy Istvánt.
Az évek szorgos munkájával tisztességes vagyont szerzett, amelyet jól is forgatott.
Így nemcsak a kiadó egyik nagyhatalmú döntéshozója volt, de egyben befektető is.
Mr. Kovács már nem az élményt vagy a kihívást kereste a videojátékokban, csupán a számokat és a profitot. Ekkor értette meg, hogy miért kellett mindig kompromisszumokat kötnie, amikor még fejlesztőként dolgozott.
Tudta jól, hogy a szakmai siker egyáltalán nem érdekli a többi befektetőt, csak akkor, ha az anyagi sikerrel párosul.
Sokkal többet hoz a milliószor eladott szemét, mint a százszor eladott gyöngyszem.

És ő maga sem akart kockáztatni, hiszen szeretett volna mindent megadni a családjának. Csakis olyan játékhoz adja a pénzét, amelyből már előjegyzésben eladnak pár milliót. Így aztán visszagondolt saját történetére és minden világossá vált: a Pistikék nem veszik meg a nehezebb, bonyolultabb és ismeretlen játékokat. Nekik a bevált címek tizenötödik része kell!
A Pisták, Istvánok és hozzájuk hasonló igazi gamerek viszont ha fintorogva is, de megvásárolják a sablonjátékot is, főleg ha mást úgysem kapnak. Az egész egyszerű matek.

Mr. Kovács tehát úgy dönt, hogy egy leheletnyit sem kockáztat. Legyen a játék végtelenül könnyű, nehogy elvegye bárkinek a kedvét. Legyen benne térkép és irányjelző, nehogy eltévedjenek. Legyen benne automatikus gyógyulás, nehogy újra kelljen kezdeni a kétperces pályát.
Legyen benne sok-sok hatásvadász átvezető, amely bevágható a trailerbe.
És legyenek hangzatos szalagcímek is, hátha sikerül átverni a tesztelőket.
Máris kész az új sikerjáték.
A befektetők ünnepelnek, a tesztelők fanyalognak, a hardcore játékosok sírnak, a casualok élvezkednek.
Közben elfogy belőle hatmillió.
Happy end?

Konklúzió

Úgy tűnik, manapság a Pistikék és a Mr. Kovácsok határozzák meg a játékok tartalmát és nehézségét.

Éppen az a két csoport, akik még nem tudják, vagy már elfelejtették, hogy milyen egy igazi játék. És mi, az igazi hardcore közönség nem sokat tehetünk ellene.
Tiltakozhatnánk persze, de valljuk be: egy kicsit már mi is elpuhultunk.
Hozzászoktunk a sok fedezékhez, a mentési pontokhoz, az újratöltődő élethez, az idő visszatekeréséhez és megannyi más segítséghez. Elképzelhető, hogy egy tíz évvel ezelőtti játék már easy fokon bohócot csinálna belőlünk. Időnként felbukkan egy-egy üdítő kivétel, de sajnos ez kevés. Innovációt, ötleteket és új címeket várunk!
Lehet, hogy egykor mi is Pistikék voltunk. Ezen nem lehet változtatni. De egyvalamit ígérjünk meg egymásnak: ha egyszer valamelyikünk Mr. Kovács lesz egy nagy kiadónál, akkor tesz majd valamit a tartalmas játékok érdekében.

Szasa



Sony Entertainment Network

Martin

The Unfinished Swan

A PlayStation 3-as exkluzív élményjátékok valószínűleg soha nem hoznak majd annyit a kiadó konyhájára, mint egy akciófilm-szerű kalandjáték vagy lövölde, de a rajongók részéről érkező lelkesedés és a magas szakmai elismerés mégis időről-időre elcsábítja a kisebb stúdiókat, hogy bizonyítsanak a zsánerben.

A *Giant Sparrow* legénységének **The Unfinished Swan** című digitális mese-kalandja is valami különleges céllal készülhetett: például azzal, hogy az ötletgazdák gondolatait egy eddig még soha nem látott módon közvetítsék a befogadó játékosnak.

A TUS egy FPP, azaz Saját Szemszögű Festőde. Ilyen eddig még nem volt, szóval jogos a meglepődés. A keserédes – egyébként igen frappáns sorok közötti üzenetet közvetítő – történet szerint egy kisfiú elveszti festőművész édesanyát, aki rengeted képet készített, de valamiért egyet sem fejezett be.

A gyermek csak egy alkotást vihet magával az árvaházba, így a mama kedvencét, a *Befejezetlen hattyú*t választja. Egy este arra ébred, hogy a szárnyas megszökött a képből. Ecsettel a kezében utánaered, belépve egy titokzatos ajtón egy hihetetlen (hihetetlen?) világba.

Nyilvánvaló, hogy a meseszerű, de nyugtalanító sztori csak elindítja a játékost az úton. A game koncepciója egy kezdetben teljesen fehérre mázolt királyságra épül, ami bizony nem csak a benne élőknek, de a playernek is okoz majd fejtörést. A DualShock 3-mal és PS Move-val is vezérelhető akcióban többek között különféle folyadéklabdákat lehet szétfröcskölni, ezzel láthatóvá téve a 3D-s tér objektumait. Egészen elképesztő élmény ebben a dimenzióban a játékos útkeresés – szerintem mindenki, aki ezt az érzést kipróbálja, másként éli majd meg a szokatlan térben való tájékozódás mikéntjét. A fekete, fehér és színes felületekkel való játék egészen ijesztő és baráti képi és lelki hatásokat is szülhet, kezdve az enyhe klausztrofóbiától a szívmelengető relaxációig.

A gyakorlati síkon nehezen körülírható interaktív mechanika az egész kalandon végigvonul, ráadásul a mese folyásával együtt változik.

A továbbjutást frappáns fejtörők nehezítik, valamit akad némi bolyongós gyűjtögetés is, ez szintén igen ötletes. A zenék frenetikusak, az ambient dallamok és effektek egy jó fejhallgatón át elvarázsolnak. Szerintem a TUS legalább olyan kellemes utazás, mint a Journey!









Sony Entertainment Network

Martin

Okami HD

A Capcom **Okami HD** című játéka már csak azért is passzol e rovat The Unfinished Swan élményszoftvere mellé, mert ahhoz hasonlóan a festőecsetét benne a főszerep, ezen felül pedig tombolnak benne – és persze a playerben – az érzelmek.

Itt azonban véget is érnek az egyezések, hiszen az eredetileg 2007-ben PlayStation 2-re – Európában – megjelent game egyáltalán nem modern, hanem kifejezetten klasszikusnak mondható retro utazás. A PS2-es kiadást követően a cím Nintendo Wii-n is debütált, immár mozgásérzékelős kezeléssel, mely élményfokozó extrát a mostani nagyfelbontású port végre a PlayStation 3 tulajdonosainak is megadja, értelemszerűen szabadon választható formában.

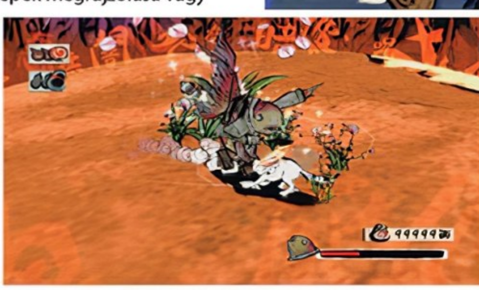
Az Okami HD egy erősen japán stílusú, művészi megvalósításban fogant videojáték. Egy kicsit mese, egy kicsit mitológia, részben szöveges párbeszéd-regény. Látványvilága egészen különleges, hisz egy cel-shaded technikával készült digitális festményt kelt életre. Zenéje kiváló, keleti dallamokra épül.

A programot az a Hideki Kamiya rendezte a Clover Studio élén, akit a jelen generáció játékai közül például a Bayonetta kapcsán ismerhetsz. Stílusát tekintve egy olyan „mászkálós" témáról van szó, mely 3D-s környezetben játszódik, de csak kisebb mértékben nyitott: annyi szabadságot enged a playernek, amennyi az itt-ott elágazó helyszínekbe belefér.

A történet főhőse egy titokzatos harcos-farkasisten, Okami Amaterasu. Vele kell felgöngyölíteni a grandiózus sztorit sok-sok küldetés, beszélgetés, felfedezés, gyűjtögetés, tárgyhasználat és harc közepette. A játékmenet központi részét képezi a farkas által használható varázsecset bevetése (és általa egy varázsvászon pingálása), mely a logikai feladatoknál (pl. csillagképek megrajzolása vagy a tovább vezető út kiegészítése) és a harcnál (pl. ellenfelek kettészelése) jön kapóra. Rengeteg különféle speciális technika tanulható meg a kaland során, melyek mindegyike valamilyen formában színesíti a játékmenetet, és persze az agytekervényeket is próbára teszi. A harc tulajdonképpen „farkasos hack'n slash", arénaszerű területeken. Az Okami a maga idejében imádott kultcím volt, bár csak igen kevesen tudtak érte lelkesedni. Játékmenete kimért, hangulata igen elvont, ontja magából az ázsiai fűszerszagot. Igazi ínyenceknek ajánlom, akik bírják a régi iskola rétegjátékait.









Sony Entertainment Network

XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

Zombie Driver HD

Zombik, zombik… és zombik. Nem mondom, nekem nincs bajom a tendenciával, miszerint mostanság mindent zombikkal próbálnak eladni (Mondtam már, hogy imádom azokat?), de valahol megértem azon játékosokat is, akiknek már a hócipőjük van tele a mindenfelé ténfergő, hörgő és morgó, agyakat és beleket zabáló élőhalottakkal. Persze a megértés mellett egyéb figyelmet nem fordítok a sok fórumos siránkozásra, elvégre nem muszáj egyik kiegészítővel (pl. RDR, Sleeping Dogs) vagy különálló programmal sem játszani, ha meg néha-néha a hullák a normál programok egy-egy missziójába is besétálnak (Saints Row), hát ez van, le kell nyelni a békát, plusz el kell fogadni, hogy az élőholtak és fertőzöttek korát éljük.
No de… visszatérve a kiinduló ponthoz: itt van ez a **Zombie Driver HD**, ami PC-s alappal rendelkezik, és amit (nahát-nahát) remegve vártam a témája, illetve a beharangozó trailer (elektro-metálos zúzás, hullákon való átgázolás a korrekt kinézetű terepen, madártávlatból szemlélve a történéseket) miatt.
Ahogyan az a következő Serious Sam kapcsán is történt, egy jó darabig nagy csend övezte a megjelenést, aztán most ősszel végre bekerült a cím az újdonságok közé, én meg persze egyből vicsorogva nyúltam a „Buy" ikon felé. Amennyiben nagyon kötözködni akarnék, azt mondanám, hogy kicsit megbántam a dolgot. A menük kezelőfelülete durván PC-s stílusú maradt, ami egérrel biztosan nagyon praktikus, de kontrollerrel már nem annyira; a képtörések borzalmasan megterhelik a szemet egy-egy pályán… de igazából ennyi, és mivel nem vagyok az a durván problémázós típus, azt mondom, én még így is élveztem a cuccot, ami amúgy egy agyatlan kis mészárszék.
A sztoriban embereket mentünk meg és zombikat gyilkolunk le, plusz hatalmas főellenfeleket pusztítunk ki, a versenyben embertársainkat (online és offline egyaránt) gyűrhetjük le a fegyverek segítségével, a „mészárszék" módban meg a támadó élőholt csürhe hullámait kell túlélnünk. Összességében kellemes a grafika, sok a tuningolható cucc (új verdák, azokhoz speckók és fegyverek), a helyszínek egészen változatosak, bár maga a játékmenet a stílusából adódóan nem az a hetekig hatalmas élvezetet nyújtó anyag. Néha-néha simán előkörködhetünk vele, valahol az árszabása is ezt tükrözi. Bűnös élvezet, főleg zombirajongóknak.







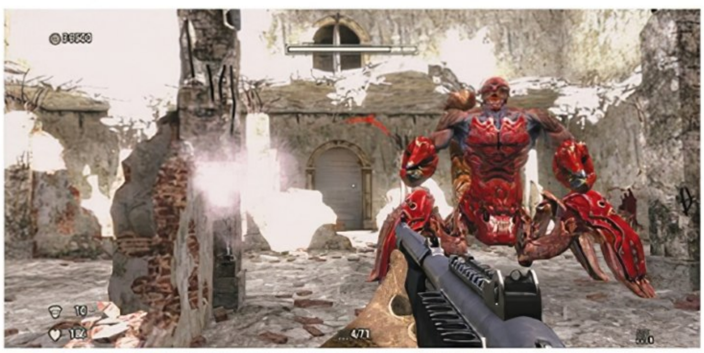


XBOX LIVE arcade

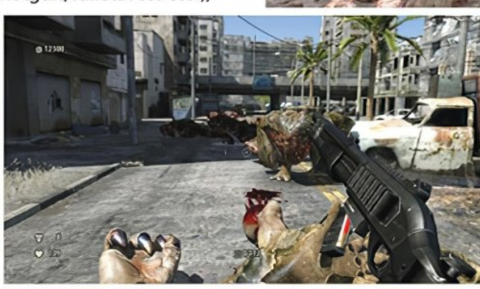
Böjtös Gábor

Serious Sam 3 BFE

A Croteam már 2001-ben megcsinálta a tutit Komoly Samuval, aki Duke Nukemhez méltó alakjává vált az FPS műfajnak. Idióta beszólások, eszelős hentelés, mindez pedig megszórva egy okkult elemekkel építkező világgal, amely ezen felül még sok hasonlóságot mutatott a Doom univerzumával is. Őrjöngő, nagy csapatokban támadó szörnyetegek, egyre nagyobb főellenfelek, amik aztán normál lényekként térnek vissza a folyamatosan nehezedő pályákon. Így minden összetevőjével együtt a **Serious Sam** komoly kis anyag lett, ezért kifejezetten örömteljes pillanattá vált, mikor mindkét korai epizód felújított, HD-ba húzott mása tiszteletét tette a letölthető kínálatban. Ezek után jött a harmadik rész beharangozása, amely újabb agybajt ígért az arra fogékony vásárlóknak (és hidd el, vannak ilyenek… a First és Second Encounter a mai napig pörög – a harmadik eljövetel alkalmából Bernie barátommal visszatértünk a klasszikusokhoz, amelyeknek online móduszába állandóan becsatlakoztak más játékosok, így rendszeresen négyen nyomathattuk az apokaliptikus pusztítást). Azonban a szavakat tettek nem követték, telt az idő, a játékról pedig semmi hír nem jött, pedig csendben és halkan még a PC-s port is napvilágot látott. Már kezdtem végleg eltemetni az anyagot, ami aztán idén ősszel végre az XBLA-szekcióban is napvilágot látott.
Sam visszatért, fiatalos lendülete pedig mit sem vesztett az évek alatt. Gyilkos lények, világvége, blablabla… a sztori nem sok, hősünk azonban beleveti magát a felvezetést követő mélyvízbe, irányításunk segítségével egyből egy szörnyet foszt meg az (egy)szemétől, majd kétkezes kalapácsot ragadva rombol végig egy amúgy is kellemesen leamortizált városon. Persze előkerülnek a pajzsok, az egyre komolyabb fegyverek (robbanószerek, pisztoly, shotgun, rakétavető stb.), az egyre durvább és egyre hatalmasabb szörnyek, a több mint tíz fejezet pedig megtesz mindent annak érdekében, hogy ugyanúgy élvezd Sam legfrissebb kalandját, mint tetted azt egy évtizeddel korábban.
A képfrissítés nem mindig áll biztos lábakon, néha kicsit töredezik is a képernyő, ám a mindent felemésztő őrületnek ez sem szabhat gátat – a SS3 egyedül és multiban is ragyogó, agyatlan szórakozás, ahogyan azt a szériától megszokhattuk. Megvalósítás terén nincs egy súlycsoportban a mai FPS-ekkel, de nem is azt a műfajt képviseli. Tökös, oldszkúl klasszikus, amely Duke haverjaként Master Chief sisakjába ürít, miközben Helghast osztagokat reggelizik.









Future Bass (Ministry of Sound)

Aktuális lemezajánlónk semmiképpen sem nevezhető a legfrissebbnek, mivel a terítékre kerülő válogatás már szeptemberben kijött, de olyan rémisztően jól összerakott cuccról van szó, ami kimagasló minősége okán megérdemli a kései figyelmet is. A kiadvány némileg becsapós módon a Future Bass címet viseli, minek alapján bárki joggal következtethetne dobhártya- és hangfal-szaggató dubstep ritmusokra, de esetünkben szerencsére valami sokkal különlegesebbről van szó. Ugyan a kellemesen letisztult dizájnnal bíró dupla cédé tartalmaz pár klasszikusabb felépítésű bass music pillanatot az olyan elismert előadóktól, mint a mindig remek Hudson Mohawke, Rustie vagy a Slap in the Bass, a hangsúly inkább az esetenként garage elemekkel gazdagon meglocsolt house-on van. Az utóbbi hónapok legnagyobb felvételeiből és a jövő sikervárományosaiból egyaránt szemezgető kiadvány tracklistáját végigfutva könnyen támadhat olyan érzése a hallgatónak, mintha a 2012-es év (underground) tánczenei ki-kicsodáját tartaná a kezében.
A lemezt a SBKRT dalokból már jól ismert Jessie Ware nyitja a Runninggal, amit a joggal szanaszét hájpolt Disclosure legénysége tett igazán feledhetetlenné, akik később a saját Control című dalukkal is képviseltetik magukat. Ha már hájpról van szó, Maya Jane Coles szintén meglehetős gyakorisággal szerepel mostanság a dance témájú weblapok/magazinok hasábjain – korábbi, egészen kiváló megjelenéseihez hasonlóan az érzelmekkel teli, klasszikus stílusú Not Listeninggel is a céltábla közepébe talált.
Persze teljesen ki van zárva, hogy ezt a dalt valaki ne hallgassa (teljes áhítattal) végig, mely tény ugyanúgy igaz Pirupára, akinek Party Non Stop című felvétele a nyár talán legnagyobb robbanása volt, az itt szereplő Huxley remix pedig a Future Bass egyik legdinamikusabb/legfülbemászóbb mozzanata. Az első osztályú house mellett hasonló minőségű tört ütemek biztosítják a kellő változatosságot, mint például Eliphino, akit a hipnotikus hatású, a kilencvenes éveket visszaidéző More Than Me c. szám rögvest az „arcok, akikre figyelni kell" listám élére katapultált. A sort a feltörekvőben lévő TNGHT folytatja, mely páros a teljességgel elborult Higher Groundban fúvósokkal, felszabdalt női vokállal és tapsikolással lazítja fel a túlságosan komollyá váló hangulatot, a Shadow Child (alias Dave Spoon) által remixelt Drumsound and Bassline pedig a Through the Nighttal beviszi a retró jungle-be burkolt kegyelemdöfést, de persze szigorúan csak azután, hogy egy kellemesen lebegős négynegyedes alappal teljesen elaltatták a figyelmed. Szívesen írnék még a kiadvány további kiemelkedő pillanatairól, de félő, hogy az már átlógna valamelyik kolléga rovatába, így gyors konklúzióként minden nyitott gondolkozású zenerajongónak a lehető legőszintébben ajánlanám a Future Bass-t, és ha valóban ilyen lesz a zsáner jövője, akkor baromi türelmetlenül várom, hogy annyi fikció és elmélet után végre a valóságban is feltalálják már azt a fránya időgépet.



Future Bass
(Ministry of Sound)

21 Jump Street – A kopasz osztag (21 Jump Street)

„Már megint filmet csináltak egy régi sorozatból!" – sóhajt fel egy fiktív T.J. Hookeres filmadaptáció láttán az LL Cool J-nek öltözött Drew Barrymore(!!!) a Charlie Angyalai reboot felütésében.
Amellett, hogy pontosan ugyanez jutott eszembe a 21 Jump Street – A kopasz osztag megjelenésekor, van egy további csatlakozási pont a két film között, mégpedig az, hogy az előzetes várakozásokkal szemben az említett tévészériák új adaptációi meglepően jó eredménnyel zártak. A siker az eltalált szereplőgárda mellett mindkét esetben annak köszönhető, hogy az alkotók nem próbáltak meg görcsösen ragaszkodni az alapanyaghoz, hanem inkább a sztori legfontosabb sarokköveire építettek rá egy modern igényekhez igazított zsánerfilmet. Míg ez Csárliéknál az enigmatikus címszereplő és a három dögös csaj felállást házasította a videoklipes vágásokkal, a retrós filinggel és a bullet time-os szekvenciákkal, addig esetünkben a manapság népszerű stoner vígjátékok jelentették a fő inspirációt a „Jenko és Schmidt álruhás rendőrként visszamegy a gimibe, hogy leleplezzék az ott működő kábítószer-hálózatot" alaphoz (amivel eredeti formájában a magyar tévénézők nagy eséllyel soha nem találkoztak). Szerencsénkre a forgatókönyvet az a Michael Bacall írta, aki a Scott Pilgrim képregények adaptálásával már bizonyította tehetségét, így a mai trendeket idéző szellentős/böfögős/hányós poénmassza helyett olyan kifejezetten okos megoldások kaptak helyet a filmben, mint például a megszokott szerepkörökön való csavarás. Míg a múltban az izomagy Jenko volt az iskola ura, Schmidt pedig lúzer Eminem-klónként mindennapos megaláztatásokban részesült, pár évtizeddel később már szinte természetesnek vesszük, hogy egy vékonydongájú, az erőszak minden formáját elítélő környezetvédelmi aktivista az iskola legnépszerűbb diákja.
Ebben a furcsa új világban az érzékeny, de végtelenül béna Schmidt hamarosan a gimi elitjében találja magát, Jenkot pedig (micsoda páratlan fordulat) az iskola geekjei fogadják be maguk közé. A valószínűtlen páros nyomozása innentől kezdve humoros szituációk garmadájával lesz kikövezve (a viszonylag korán ellőtt drogos ámokfutást mondjuk végig nem sikerül überelni), de a végjátékra egyre sűrűbbé váló akciójeleneteket sajnos nem sikerült igazán egyedivé tenni, így ironikus módon pont a hosszas autósüldözés válik a film legunalmasabb részévé. Szerencsére a helyzetet megmenti egy meglepetés cameo, valamint a Channing Tatum-Jonah Hill duó felszabadult alakítása (Tatum „kémia rapje" igazi 24 karátos arany!), akik között olyannyira jól működik az összjáték, hogy egyáltalán nem bánnám, ha a folytatásra játszó befejezés önbeteljesítő jóslattá válna... vagy... akkor legalább egy T.J. Hooker-adaptációt kapjunk ugyanezzel a stábbal.





21 Jump Street – A kopasz osztag
(21 Jump Street)
Műfaj: Akció/Vígjáték
Rendező: Phil Lord, Chris Miller
Szereplők: Jonah Hill, Channing Tatum, Dave Franco
Blu-ray forgalmazó: Sony Pictures Home Entertainment

A holló

(The Raven)

„Szólt a holló…– Ki tudja folytatni?" Kel ki magából tulajdonképpen mindenféle indoklás nélkül maga Edgar Allan Poe, amikor a kocsmai… ömmm… kocsmatöltelékek nem tanúsítanak irányába megfelelő tiszteletet. A több klasszikussá vált és nem mellesleg vérbeteg elbeszélés és költemény szerzője A holló bevezetésében egy gigantikus, beképzelt seggfejként mutatkozik be a nézőknek, ami azért különösen érdekes megoldás, mivel ő lesz a történet jövőbeli főhőse. Kész szerencse, hogy a kezdeti arrogancia helyét olyan 20 perc után mindenféle átmenetet nélkülözve veszi át a végtelen segítőkészség, illetve az önfeláldozás.
Ez így rögtön egy nagyobb fajta mínuszpont a filmnek, még akkor is, ha Poe hirtelen pálfordulása annak köszönhető, hogy egy őrült rajongója(?) az általa elkövetett különösen kegyetlen gyilkosságsorozatot a neves író művei alapján tervezi meg, és ha ez nem lenne elég, még Poe barátnőjét is elrabolja, hogy hősünket így kényszerítse bele egy hátborzongató macska-egér játékba. A szokásos „mindenki gyanús" felállásból kis logikával és jó megfigyelőképességgel féltávra már ki lehet rostálni a szereplők nagyobbik részét, így a továbbiakban elég a fennmaradó karakterek feltételezett motivációs rendszerének kibogozására koncentrálni. Sajnos a hasonló felépítésű thrillerekhez hasonlóan A holló végső leleplezése is némiképp csalódást keltő, de a gyilkos által hagyott üzenetek megfejtése, a sötét tónus és a képernyőn a maguk groteszkségében megelevenedő Poe művek (a halálos inga és a rugós ablak még a mai standardok mellett is zseniálisnak számít) miatt mégis remek egyszeri szórakozást kínál a film.



John Cusack amellett, hogy némiképp fizikailag is emlékeztet EAP-ra, a tőle megszokott hűvösen elegáns stílussal kelti életre a jól ismert írót, sajnos azonban a Halhatatlanok mellékszerepéből ismerős Luke Evans által játszott felügyelő több helyütt átmegy saját maga paródiájába. Akárcsak a pár számmal ezelőtt bemutatott Anonymous esetében, itt is az adja a cucc legnagyobb dobását, ahogy a valós történelmi események köré keveredik a fikció, sőt egy majdhogynem bravúros megoldással Poe rejtélyes körülmények között bekövetkező halálára is megpróbál meggyőző magyarázatot adni a forgatókönyv. Több ilyen húzással és a történet kidolgozására fordított néhány extra héttel A hollóból egy jóval erőteljesebb alkotást lehetett volna varázsolni, de ha mást nem is, legalább azt biztosan megjegyezzük majd a film megtekintése után, hogy a bevezetésben feldobott sor folytatása eképpen hangzik: „Soha már"…

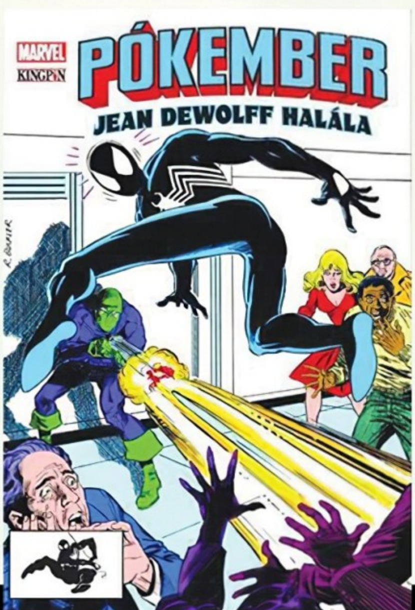


A holló (The Raven) | **Műfaj:** Thriller/Horror | **Rendező:** James McTeigue | **Szereplők:** John Cusack, Luke Evans, Alice Eve | **DVD Forgalmazó:** Select

Peter David, Rick Buckler, Sal Buscema: Pókember - Jean DeWolff halála

(Kingpin)

Ha egy rendező/író az aktuális alkotásának címével valamelyik szereplőjének halálát előlegezi meg, az általában vagy azt jelenti, hogy egy erősen zsékategóriás darabról van szó (Péntek 13 – 250. rész: Jason pokolra jut) vagy pedig egy minden ízében virtuóz próbálkozásról (Jessie James meggyilkolása, a tettes a gyáva Robert Ford). Gondolom, mondanom sem kell, hogy az első kategória lényegesen gyakrabban szokott előfordulni, de a tény, hogy a Jean DeWolff halála osztatlan elismerésnek örvend a Pókemberért rajongók körében, kicsit megnyugtatott a kötet kézbevételekor. Persze erre túl nagy szükség nem volt, lévén a történetért felelős Peter David már a címszereplő gyerekkorának bemutatásával megvett kilóra és mindössze pár képkockával sikerült olyan részletességgel felskiccelnie a rendőrségi ranglétrán elképesztő akaraterővel felfelé lépdelő női karaktert, hogy amikor cirka a harmadik oldalon megtalálják Jean holttestét, egy pillanatig valóban megsajnáltam ezt az örökös megfelelési kényszerrel küszködő lányt. Az események ezután éles fordulatot véve három suhanc Pókember általi eldádázásával folytatódnak, majd a honi büntetőrendszer hatékonyságát idéző módon a tettesek felmentését elintézi egy Matt Murdock nevű ügyvéd (alias Fenegyerek, aki egyébként minden bizonnyal a legirritálóbb képregényhős közvetlenül Superman után). Ezt persze a bíróságon civilben jelen lévő Peter Parker nem nézi túl jó szemmel és amikor pár perccel később a Bűnölő nevű igazság(?)osztó pszichopata egy oldalon belül veszélyezteti May néni életét ÉS vallja be, hogy az ő lelkén szárad DeWolff halála (aki kábé Pókember egyetlen szimpatizánsa volt a rendőrségen belül), akkor kitör a sok elfojtott feszültség és Peter bosszútól fűtve veti magát a maszkos idegen után. A nyomozásba bekapcsolódik Fenegyerek is, akinek szintén nyomós indítéka volna egy savval teli medencébe lökni a Bűnölőt, ám ő heveskedés helyett próbálja a hozzá mért (talán már kicsit túlzott) higgadtsággal megközelíteni az esetet, ami miatt persze elcsattan majd pár pofon a szövetségesek között is… Az eredetileg a nyolcvanas évek derekán megjelent sztori töretlen népszerűsége valószínűleg a szokásosnál jóval életszerűbb/földhözragadtabb stílusnak köszönhető: a világuralomra törő szuperbűnözők helyett van egy rejtélyes őrült, aki céltalan mészárlás vagy rablás helyett maga is a bűn ellen küzd. Vele szemben áll az érzelmei által elvakított főhős, aki a személyes bosszú miatt akár a törvény határát is átlépné. Mindez a klasszikus rajzstílussal (ami igazi felüdülés az ufófejű Pókember után) és poénokkal tálalva. Számomra ez a füzet az év eddigi legkellemesebb meglepetése a képregényes fronton, és őszintén remélem, hogy maradt még a kiadó tarsolyában pár hasonló minőségű anyag.



Peter David, Rick Buckler, Sal Buscema: Pókember – Jean DeWolff halála
(Kingpin)

eszgé

Sziasztok!
Múlt hónapban abban maradtunk, hogy írjatok bármiről, ami csak eszetekbe jut. Nos, minden eszetekbe jutott, szóval a levelek ismét elég vegyesek, változatosak lettek. Nem is szaporítom tovább a szót, Veronikának így is valami csodát kell művelnie ahhoz, hogy ennyi levél elférjen.
Gábor távozása miatt most JediEco került mellém, mint válaszadó, ezért előre is elnézést kérek. De át is adom neki a szót…
rolmanus

Egyperces néma csendet kérek Mindenkitől Böjtös úr emlékére! Köszönünk mindent Gábor! Vigyázz magadra!…
Na de akkor vágjuk bele az e havi lecsóba! Jó előérzetem van Rolmival kapcsolatban… de több bókot nem kapsz tőlem ma. JediEco

Nem könnyű ám elkezdeni egy levelet. Azért köszönni nem árt, szóval üdvözlet mindenki! **(Szevasz! r)** *(Csővázl! J.)* Tehát nehéz, főleg, hogy konkrét témám sincs. Talán megjegyezhetném, hogy most unalmamban elkezdtem újraolvasgatni régi magazinjaimat, és azt kell mondjam, a tesztelői szakma magukkal a játékokkal együtt fejlődik! Vagy nem is annyira fejlődik, inkább átalakul. Manapság ugye teszt egyenlő kritika, míg jó tíz évvel ezelőtt a teszt inkább segítséget takart **(Én is pont mostanában lapozgattam a tíz+ évvel ezelőtti újságokat, és konstatáltam ugyanezt. Ráadásul az értékelés is merőben más volt, nem egyszer találkoztam olyannal, hogy „hát ez a játék csúnya és irányíthatatlan... Akkor legyen mondjuk 84%. Más volt az értékrend, de szerintem ez pozitív irányba fejlődött. r)**, némi személyes véleménnyel, legalábbis ezt vettem észre a kb. 400 cikknél, amit mostanság olvastam. Akkoriban leírták a gombkiosztást, gyakran az első pályát is, hogy segítsenek elindulni, gyakorlatilag adtak egy kezdő lökést, amire manapság nincs szükség. Anno talán a játékosok (vagy ánblokk az emberiség) 90%-a retardált volt? **(Most is az. r)** *(Nem retardáltak voltak, sokan csak akkoriban kezdtek ismerkedni ezzel az egész játékos mizériával, totálisan új keletű dolog volt. Ja, és az internet sem volt nagyon elterjedve, így a google-segítség sem volt jellemző. Valamint kevesebb játék jelent meg, így valamivel ki kellett tölteni a magazint, hogy ne maradjanak üres oldalak; terjedelmesebb írásokkal oldották ezt meg, amibe a gombkiosztás is belefért. J.)* Természetesen igen, de nem csak akkor, hanem most is (én vagyok az élő példa), csak ugye ott az internet, mindent meg lehet nézni youtube-on, és a tesztekben több hely van „tényleges" tesztre. Na szóval ezt a témát szerettem volna kifejteni, de aztán rájöttem, hogy túl debil vagyok hozzá **(Ez ám az önkritika! r)**, na meg amúgy is baromság. *(Ehh… Egyre inkább azon töröm a fejem, hogy miért is került be ez a levél a Konzoltációba?! J.)* Írok inkább arról, hogy a barátnőmnek akkora melle van, hogy csodálom, hogy a biciklizés megy neki... **(Ez engem is jobban érdekel. r)** *(OKÉ, GYŐZTÉL! Nagyon jó ez a levél! :D J.)* Ja, nem, csak volt barátnőm, a hétvégén egy buliban lehánytam, és még röhögtem is rajta, szóval lelépett, de azért élveztem ezt a kilenc napot. **(Tartalmas kapcsolatnak hangzik. r)** *(Remélem ezért kaptál tőle némi szemrehányást! … érted?! ;) J.)* Mindegy, lesz másik nemsoká. **(Mindig többet egyszerre! r)** Addig is spórolok, ugyanis leszoktam az evésről. De komolyan, napi egy szendvics bőven elég, pedig alapból nem vagyok egy cingár srác, nem is szeretnék az lenni. Most is vagy hat számmal kisebb póló van rajtam, mert ez feszül a karomon és keménynek érzem magam. **(Nekem is van egy ilyen barátom, még mindig az óvódás pólói vannak rajta. r)** *(Csak nem Krisztiánról beszélsz Roli?! ;) J.)* Egyébként meg kell jegyezzem, hogy a Krisz adoniszi alkatáról látott képek inspiráltak, hogy ezentúl ne csak másokat idegesítsen járjak el konditerembe! Úgyhogy köszi, hátha legalább egy férfias testalkatú „izé" lesz belőlem, mert „emberré" válnom már reménytelen, mondotta volt halálos komolysággal a szemembe a tanárom. **(Kemény csávónak hangzik. r)** *(Gondolom a tesitanár volt. J.)* Nem értem a problémáját, csak hét tantárgyból állok bukásra, bár lehet azért van rám besértődve, mert múltkor megjegyeztem, hogy seggszagú a szája, de hát tényleg az! Nem szeretem az olyanokat, akik nem viselik el a kritikát. **(Asszem' az efféle kritikát nem kedvelik a tanárok. r)** *(A mai fiatalság azt hiszi, hogy ha trágárságokkal tűzdeli tele a mondanivalóját, akkor azzal egyénivé válik. De mekkorát tévednek ezek a kis g*cik... ;) J.)* Ebben az a szívás, hogy én kifejezetten nem bírom, de mindegy. **(Akkor innen jönnek az önértékelési problémák! r)** *(Most a kellemetlen szájszagot vagy a kritikát el nem viselőket nem bírod? Az elsőre a Tic Tac a megoldás, a másikra meg tojni kell magasról! J.)* Egyébként sikerült vennem egy PS2-t! Mondjuk ha játszok, akkor pont nem itthon, hanem haverokkal, mert Madden rules, fekvőtámaszban játszani meg jó poén, szóval nem tudom, minek, de vettem. Hopp, várjatok, jött a postás, hozott rózsaszín bolyhos bilincset, amit haverom nővérének szülinapjára rendeltem, használja egészséggel! Amúgy most akkor rapper legyek, vagy rockénekes? **(Éléggé kalandoznak a gondolataid. r)** *(Mit szedsz haver? Küldjél már nekem is! Jó cuccnak tűnik! :) J.)* Mert tudom én, hogy arany van a torkomban, és ezt valahogy meg kell mutatni a világnak, de valamiért a múltkor is kiröhögtek, amikor elkezdtem énekelni a buszon Hientől, hogy Túl szép. *(„…mondd meg, van-e hab a kedvenc sütimen…" LOL! J.)* Irigy köcsögök. Mellesleg én ezt a kort játékosítanám, mert szerintem mocskosul izgalmas, és én élvezem, csak ne lenne ilyen qrva hideg reggelente! Egyébként dolgozni nem akarok, de durván hülye vagyok, akkor most mi legyen? **(Sokan küzdünk még ezzel a problémával! r)** *(Te lehet, hogy hülye vagy Rolmi, de én kikérem a magam és a többi kolléga nevében ezt a feltételezést! J.)* Azt hallottam, valami új gyógyszert tesztelnek errefelé, jól fizetnek mindenkinek - aki túléli, de ilyen még nem volt. Sebaj, majd az én acélszervezetem! Csak előbb még meghallgatom a Rage Against the Machine első albumát sokadszor, mert az zseniális, kár, hogy a többi hulladék. Klitschko-t meg megint nem verték el, hogy nyalná kloákán egy Myrmecophaga tridactyla. (Ti mondtátok, hogy a téma lehet bármi, na én komolyan vettem. Bár nem hiszem, hogy ti ennek túlzottan örülnétek. :D)

Dani (Soul)

(Megmondom őszintén, nem pont erre gondoltam, amikor azt mondtam „bármi", de kedvelem a tudatmódosító szerek aktív használóit, így jól szórakoztam a leveleden, írj máskor is! r) *(Ja, hogy ezt a böszmeséget te követted el Danikám?! Akkor már mindent értek. Kicsit gyere le a cuccról, mert a végén még megzápulnak a tojásaid! :) J.)*

Ez az első levelem a magazinba de azt hiszem itt volt az ideje hogy telefont ragadjak és írjak nektek (a modern technika). *(Én szinte már csak a telefonomon e-mailezek. r)(Ideje volt! Vártuk is már, hogy jelentkezzél! :) J.)* Szeretném megköszönni minden gamer nevében hogy minden hónapban elkészítitek a magazint. A Borderlands 2 tesztjén majd megfulladtam a röhögéstől(tömött buszon nem is voltam fura:)) *(Köszönjük a dicséretet, és szerintem Szasa nevében is mondhatom, hogy szívesen! J.)* Sajnos se X360 se Ps3 de a Ps2,PSP és az Xbox1 azért rendszeresen üzemel. Nekem ez a hármas is tökéletes de ha jön az új „ikszdoboz" egy 360-ra beruházok. Főleg hogy asszonyból gamer girlt faragtam kell egy új gép amin nyomjuk:)). **(Minden nőből Gamer Girlt! r)** (A helyesírási bakikért elnézést).

Klein

(A helyesírást elnéztük, az asszonnyal meg továbbra is nyomjátok az ipart – ezt nyugodtan értsd úgy, ahogy szeretnéd! :) J.)

Segasztok!

Már jó ideje nem írtam, több okból kifolyólag (költözés, kevés szabadidő), nem is játszottam, nem hogy levelet írjak felétek, sajnos-nem sajnos. :) Most azonban éreztem az erőt... *(Naaa, ez az én dumám!!! ;) J.)* plusz már letudtuk a költözést is. Magamról most nem nagyon írnék, pedig történt velem jó pár dolog… Majd talán legközelebb. A havi témaválasztást határozottan jónak érzem, gratula hozzá, legalábbis nekem megmozgatta a fantáziámat!!!
Remélem írunk egy páran. Ami nekem eszembe jutott, vagyis hogy szívesen látnám a konzolomban pörögni, az egy Classic FIFA játék... Tudom beteges ötlet, de szerintem lenne rá kereslet. Volt régebben egy hasonló játék PC-re (Viva Football talán???)! Na a lényeg, hogy az összes Világbajnokságot le lehetett benne játszani, 1930-tól kezdve, ráadásul úgy, hogy egy kiválasztott válogatottal tolhattad egészen 1998-ig. Na egy hasonló játékot, most is el tudnék képzelni, ha már NBA-s játékban már visszatértek a nagy öregek. Sőt ha jól tudom az NHL játékváltozatában is megjelentek a rég visszavonult nagyok digitális változatai.
Azért jó lenne a régi magyar csapatokkal tönkreverni a többi nemzetet, akár online, akár offline!!!! :))))))
De ha esetleg valakinek sok a fociból **(Az én lennék, köszönöm! :) r)**, *(Detto! J.)* akkor ami még eszembe jutott, tudom szinte lehetetlen, de jó lenne néha normális filmfeldolgozásokkal játszani, bár erre talán még kisebb az esély.....
(Az a baj, hogy ezeket a hulladékokat rohamtempóban dobják össze, ezért csak nagyon kivételes esetekben ér többet a játék a borítónál. r) Sőt a játékok filmváltozatairól ne is beszéljünk, köszönjük Mr Boll!!!!! :) **(Mai napig tartom, hogy még soha, egyetlen jó videojáték adaptáció nem volt filmvásznon. De az e havi Wreck it Ralph nagyon jól sikerült, még ha nem is közvetlen adaptáció. Tessék megnézni! r)** *(Én a még nagyon távoli MGS filmet várom már nagyon! J.)* Most hirtelen ennyi, ez is több mint előre gondoltam.... Remélem nem untattam senkit!

Üdvözlettel: Poolfan

Üdv Konzolosok!
Érdekes téma: videojátékos ipar pénzügyi nehézségeinek egységes problémája. Szerintem ilyen neki nincs, szóval egységes. Vagyis hát a nagy cégek, mint Activision, EA, szerintem konkrétan belefulladnak a pénzbe, a többiek meg elvannak. **(Hát azért nem ilyen rózsás a helyzet, a SEGA tudtommal most nem a pénzbe fuldokol. r)** *(De a SEGA mindig is sokat bénázott, kedves kollléga. J.)* Persze lehetséges, hogy kisebb vállalatok nem dúskálnak a pénzben, de azért túlélik, nincsenek kenyérgondjaik. *(A vadonatúj, aprócska – már-már indie jellegű – cégek általában egy játékba ölik mindenüket, és ha az jól fogy, akkor van folytatás, ha nem akkor roló le. J.)* Egy dolog van, ami sajnos mostanra elbutította az ipart, hogy a kis cégeknek nincs lehetősége. Vagy csinálnak valami vackot, amit persze bukás követ, vagy tényleg készítenek valami egyedit és újat, ami annyira kis közönségnek szól, hogy ugyancsak bukta lesz. Így hát marad a jól bevált formula, azaz újabb rókabőr. *(Hát azért ez nem teljesen igaz. Vannak ám azért sikertörténetek. Köhhm… Minecraft… FEZ… Super Meat Boy… J.)* És éljen a százhuszonnyolcadik FPS, vagy fedezékrendszeres TPS, és kész. Ez van, ezt



kell szeretni. És az a gond, hogy nem is kell más, mert az emberek nagy százalékban ezt kívánják. Vagyis, szerintem a videojáték ipar él és virul, csak belülről rohad az ötlettelenség, vagyis annak el nem fogadottsága miatt. *(Persze, persze, rohad az egész, meg minden… de ha egyszer ezeket veszik az emberek, akkor most miért ne ilyen sz*rokkal keressenek nagy lóvét a nagy cégek?! Ha egyszer így lehet könnyen pénzt csinálni, talán csak nem lesznek a saját maguk ellenségei! Majd ha milliók fognak tüntetni, hogy kreatívabb játékokat akarnak, majd akkor esetleg fejlesztenek olyat is. J.)*
Más téma. EA. Mit csinálnak ezek? Én értem, hogy egy jó névvel könnyebb valamit eladni, de azért ez már túlzás. MOH Warfighter, NFS Most Wanted (itt lehetséges, azért lett ez a neve, mivel ugyan az a „sztori", mint az eredetiben, vannak a nagyon menő csávók, oszt verd le mindet. Hm, érdekes, kíváncsi vagyok milyen fordulatokat fog tartalmazni). **(Mondjuk az NFS kifejezetten nagyon jól sikerült, a Criterion Games ismét kitett magáért. r)** Ezek után megnéztem mi lesz a következő nagy cím. Dead Space. A horror, ami túl félelmetes a készítők szerint. Aha, vagyis egy horror akkor jó, ha nem félünk, logikus. **(Engem is zavart, túlzottan szerettem eddig a szériát, és kénytelen voltam megvenni. Ha elég jól törekednek, hogy ne legyen olyan ijesztő, akkor ez nem fog újra megtörténni! r)** Alig várom, a szomorú vígjátékokat. Ezek tuti, hogy meghülyültek. Mindegy, végül is kit érdekel, hogy gyermekorom kedvenceit húzzák le éppen a wc-ben. **(Resident Evil rajongóként hidd el, hogy megértelek, az én kedvencemet már a legyek kerülgetik. r)** *(A Resi6 jajdenagyonszörnyű lett! 6 pontnál nem ér többet. J.)*
Na, nézzünk valami vidámabb témát. Tesóm megvette a BO2-t, mivel én az MW3 után megfogadtam nem játszok még egy COD-val (bár a sima Black Ops-t imádtam), majd kicsit belenéztem, és lás csodát, tetszet. A sztori jó, bár még mindig baromi rövid, de jó a történet. A zombi megunhatatlan, és van benne újítás. A multi meg maradt a régi. Biztos bennem van a hiba, de pozitívan csalódtam. Talán van még remény, ha a Treyarch készíti a részeket, nem az a vacak Infinity Ward utánzat. Aztán játszottam a Farmer szimulátorral, és kiderült, hogy nagyon pesti bunkó vagyok. Nagy merészen elindítom a dolgokat, és nézem a traktor hátulján csücsülő szerkezeteket. Öt perc elteltével feladtam, nem jöttem rá, mi mire jó. Hát ez baromi ciki. Azóta kicsit fejlődtem, már elmehetnék a Házasodik a gazdába. **(Felőlem házasodjon, csak nem tudom, vajon kit érdekel. Jediről tudom, hogy könnyes szemmel néz minden epizódot, de ki lehet még ilyen elvetemült? r)** *(Ne piszkáljááál mááár! Hüpp… úgy szurkolok nekik, hogy sikerüljön csajt leakasztaniuk! :) J.)*
Végül lesük meg, mi történik a nagyvilágban. Elindult az RTL 2. **(Hurrá. r)** *(A Konzol meg Magazin! J.)* Persze nálunk nem lehet fogni, mivel a Digi nem fizet annyit, ezért a vacakért, amennyit elkérnek érte. Most soha nem tudom meg, hogy Gjoni megtalálta-e a szerelmét. **(Már évekkel ezelőtt, a tükör előtt. Azóta se szeret mást, se más őt. r)** *(Te miért is nem neveztél Roli? J.)*
Aztán persze egy hétre rá, lett Super TV2 is. Ott meg olyan modern filmek mennek, hogy megérte a HD minőség. Persze a Jóban Rosszban így sokkal szebb. Aztán lezárult a Twilight saga. **(Szerintem utoljára a Második Világháború végének örültek ennyire az emberek. r)** Olyan eposzi a sorozat, csupán a Star Wars-hoz, vagy a Gyűrűk Urához tudnám hasonlítani. *(Ez már-már istenkáromlás volt, de mindegy! J.)* Bár történt tényleges dolog is, végre ingyenes lesz az Old Republic, de az nem konzolos cucc, vagyis hagyjuk.
Pár mondat a végére. Jó az újság, a borítók egyre jobbak. A tesztek nagyon jók, és sok különböző rovat van, ami tetszik. Csak így tovább.

Üdvözlettel Krisz!

(Na, már csak ez kellett, KÉT Krisz is ír a magazinba? r) *(Fuss, menekülj Roli!!! J.)*

Sziasztok!

Kezdem egy bevallással: PC játékos vagyok, mégis Titeket olvaslak, hisz a minőség/ár függvénye talán itt a legkedvezőbb, pluszban a mennyiségre sem lehet panasz a Konzol magazinnál. **(Köszönjük, igyekszünk. r)** *(Egy pirospontot írjál be magadnak azonnal! :) J.)*
De nem is ezért írtam. Az, hogy Ti „konzolos" magazin vagytok, jó meg minden, de ennek jelenleg annyi jelentősége van, hogy nem tudom meg tőletek, van-e az adott tesztalany PC-re. Ez a PC-től való elvonatkoztatás sajnos több téren is meglátszik. **(Amin, mivel alapvetően konzolos magazin vagyunk, szerintem nincs mit csodálkozni. r)** *(Visszavettem a pirospettyet. Én sem értem mit vársz egy Konzolos tematikájú magazintól. J.)*
A Dishonored tesztben egy eredeti játéknak állította be Böjti a tesztalanyt, pedig az egész egy bőrlehúzás a PC-s Deus Ex 1-ről (a PS2-es port le lett butítva, ezért maradjunk a PC verziónál).
Az augmentációkat lecserélték varázslatokra, de a lényegük ugyanaz. De egyébként is, ugyanazokkal a tulajdonságokkal reklámozza magát, amiért szeretjük a DX-et. Az objektívákat többféleképpen is elérhetjük, lopakodhatunk is, gyilkolhatunk is, ránk van bízva.
Kár, hogy ezt nem említettétek meg a cikkben, csak mert nem vagytok annyira tájékozottak PC-s fronton. **(Halkan megjegyzem, hogy a PC-s magazinok is hajlamosak elvonatkoztatni a konzolos megközelítéstől. Véleményem szerint mindenki foglalkozzon azzal, amihez ért. r)** *(Ezt most kivételesen nagyon szépen megfogalmaztad Rolmi! Basszus… pedig megígértem, hogy nem dicsérlek többet! J.)*
Ott van a Metal Gear Solid, amit észrevehetően nagyon szerettek a szerkesztőségnél. Elismerem, hisz király mindegyik része. Viszont azt már nem, hogy sok olyat tulajdonítotok neki, amit nem érdemelne meg, de most nem sorolok példákat, mert már szidtalak Titeket eleget, meg fáj is a kezem. **(Így viszont reagálni nem tudok rá, de az biztos, hogy többen szeretjük az MGS-t. Hozzáteszem, joggal. r)** *(Engem is érdekeltek volna a példák! J.)*
Amúgy meg a magazin nekem nagyon bejön (csak ennyi észrevételem volt), de valamit szeretnék kérni. Légyszi ne írjatok olyan tesztet, mint amilyen például a Borderlands 2 volt, mert erőltetett! **(Erre ugyanazt tudom mondani, amit a múlt hónapban: Szasa mindig valami újat akar nyújtani, ez mindenkit egyszerre sose fog lenyűgözni. r)** *(Pozitív kommenteket is kapott bőségesen az a teszt, ám valóban megosztó egy alkotás lett. Viszont Szasa elérte a célját, mert emlékezetes cikket alkotott, hiszen valamiért – akár pozitív, akár negatív hatás miatt–, még hosszú ideig meg fog maradni az emberek emlékezetében. Még mindig jobb, mintha szimplán unalmas lenne. J.)*

Üdv: Atis

Sziasztok!

Régóta tervezem, hogy írok de sajnos a tanulás miatt nem nagyon jutott erre idő. A nevem Bogi és 12 éves nagy játékfan vagyok. **(Mindig öröm egy lány játékos szavait olvasni. r) (Csak a barátnőd nehogy megtudja ezt Rolmi! :) J.)**
Azt hiszem még 6 éves koromban kezdődött egy Malacka a hős PC játékkal. Nagyon nagy rajongója vagyok a magazinnak és sok mindent is köszönhetek neki.
1. Jól informált vagyok a legújabb videojátékokról és mérlegelni tudom, melyik játéknak nézzek utána *(És ezáltal pár fiút is bealázhatsz, hogy jobban ismered a játékokat, mint ők! J.)*
2. A Konzol Magazin által ismertem meg azokat a YouTube csatornákat, amik ma nagy örömöt okoznak nekem. *(Höhh… szívesen! :) J.)*
Röviden a sztori:
A könyvtárban megpillantottam a Konzol Magazint és beleolvastam, hogy milyen. *(Király könyvtár lehet! J.)* Azonnal megtetszett a magazin mivel olcsó volt és ez volt az első, hogy értettem egy videojátékos magazin szövegét. Innentől kezdve meg már vettem, mint a cukrot. Megragadta a figyelmem a Batman Arkham City **(Azóta is a legjobb játéknak tartom, amit valaha a Konzolnak teszteltem. r)** *(De csak azért, mert nem te kaptad meg a Skyrim-et! :P J.)* és utána néztem a YouTube-on. Keresgetés közben találtam rá az If Video Games Were Real 2 videóra amin annyira röhögtem, hogy a barátaimnak le kellet önteni egy adag hideg vízzel. Innentől meg lassan megismertem a többieket.
Ezeket pedig meg sem ismertem volna a Konzol Magazin nélkül, nagyon hálás vagyok érte. Sajnos nekem pénzügyi okokból csak PC játékaim vannak, nincs konzolom, de a haverjaimnál mindig vagy játszunk egy adag Mortal Kombatot, Legend Of Zeldát, Super Smash Bros-t... stb.
Most viszont megjelent az Assassin's Creed 3 amire nagyon sokat vártunk. Én a nem türelmes csoportba tartozom éppen ezért amikor a magazin hátulján megláttam hogy mindjárt itt van és magyar felirattal majdnem szívrohamot kaptam. Imádom az Assassin's Creed játékokat még a játék könyv verziói is megvannak. **(Én nem vagyok nagy AC fan, bár mind megvolt, egy végigjátszásnál többet egyik se tartogatott számomra. De látom, miért szeretik annyian, valóban remek sorozat. r)** *(Én sem számítok nagy AC-rajongónak, de amúgy f*sza játék. J.)*
Plusz egy Smosh videó pluszba rátett a lapáttal az Ultimate Assassin's Creed 3 Song-al úgyhogy már ott tartok, hogy a játékkal kelek, fekszek... stb. Sok dolgot köszönhetek még a magazinnak, de azt nehéz lenne belepréselni egy levélbe. Köszönöm!

Ui.: A Konzol Magazin után még az irodalom tanárom is érdeklődött. **(Szeretem az ilyen nyitott tanárokat, nekem sajnos kevés ilyen jutott. r)** *(Azt megírhattad volna, hogy mi volt az ami érdekelte. Várom a választ a következő leveledben! J.)*

Üdv: Bogi

Na, ennyi volt a Konzoltáció ebben a hónapban, és ebben az évben. Örülök, hogy olvastatok minket, örülök, hogy írtatok nekünk, és jövőre ugyanezen oldalakon találkozunk. Mivel decemberben most pihenünk, bőven lesz időtök bombázni minket levelekkel, írjatok minél többen, minél többet! Ha nem írtok eleget, JediEcoval egymásnak leszünk kénytelenek üzengetni, és azt szerintem élő ember nem akarhatja! (én biztosan nem)
Mindenkinek kellemes Karácsonyi Ünnepeket kívánunk, Boldog Új évet, a fiatalabbaknak sok játékot, és pihenést, az idősebbeknek ezek mellé bulit, piát és pi… lányokat. Januárban ütközünk, Szevasztok!

Aztán jók legyetek, amíg nem találkozunk! :) Búcsúzóul pedig fogadjatok el tőlem egy 3D-s medvét, amolyan karácsonyi ajándék gyanánt: meDDDve. :D Szasztok!

rolmanus és *JediEco*

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

BÖJTÖS GÁBOR

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
RÓNYAI BALÁZS

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

AKTUÁLIS SZÁMUNK ÍRÓI:
BÖJTÖS GÁBOR, DUKE, DZSEK, ESZGÉ, FOXHOUND, HPETI, JEDIECO, KEVINY, KRISZ, MARTIN, NIKON, PETÚNIA, PICACHU, RBALY, ROLMANUS, SZASA

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

JANUÁR VÉGÉTŐL



DMC Devil May Cry

A Capcom egyik nagy sikerszériája új köntösben kap lehetőséget a reformációra a Ninja Theory jóvoltából.
A korábban már többször is bizonyító fejlesztő új alapokra helyezi Dante kalandjait, miközben igyekszik hűen kezelni annak hagyományait.
Ez a kettősség érezhető az újradizájnolt karakteren és a sok visszatérő szereplőn, miközben maga a kaland ezúttal is a rendkívül laza, pózer főhőst állítja az előtérbe, aki pillanatok alatt vág le akár kéttucatnyi démoni ellenfelet is.
A részben Dante korai éveire kihegyezett alkotás remekül nézett ki mostani számunk előzetesében, éppen ezért a legjobbat várjuk a rebootként is elkönyvelhető epizódtól.



New Super Mario Bros. U

Egy korszaknak vége, egy új pedig éppen elkezdődik – ennek bizonyítéka a Wii U megjelenése, amely mellé a Nintendo egyből csatasorba állítja az új IP-k mellett a patinás sorozatainak legújabb epizódjait is. Ezek közül kiemelendő a New Super Mario Bros. U, amely az olasz származású vízvezeték szerelő rajongóinak kedvez, elvégre az igazi klasszikusnak számító széria még soha nem nézett ki olyan jól, mint ennél a résznél, amely nagyban épít a többjátékos módokra, ezzel előtérbe helyezve a programot a haverokkal lenyomott gamer partik során.
Önfeledt nevetéstől és egymás szívatásától lesz hangos a ház, erre készüljetek fel, és majd emlékezzetek rá, hogy mi megmondtuk előre!

Lezárult a „Konzol Magazin a TE magazinod" pályázatunk címlapkészítő versenye!

Alant a három általunk legjobbnak vélt borítót láthatjátok.
Külön gratulálunk a győztesnek, **Kórógyi Anitá**nak, aki ezzel megnyerte az egyéves előfizetést a Konzol Magazinra.
Mindenkinek köszönjük a részvételt, sok szép pályamű érkezett be!
Hamarosan újabb versenyt hirdetünk.







2 Szűcs Dávid

1 Kórógyi Anita

3 Szabó Balázs

Partnereink


SANTA'S



PlayStation Network
PS VITA
PlayStation Vita
12
www.pegi.info
hu.playstation.com
BEMUTATJUK A LEGJOBBAK
LEGJOBBJAINAK
LEGJOBBJAIT
PlayStation®Store-ból
letölthető tartalommal
Csak Rád vár Sackboy®, Nathan Drake, Kratos, Ratchet, Sweet Tooth és Fat Princess. Bemutatjuk a PlayStation® All-Stars Battle Royale játékot. Csatázz több barátoddal és küzdj meg új ellenfelekkel az új Cross-Play funkció segítségével PS3 és PS VITA platformokon.
JÁTÉKBAN A VILÁG.
CROSS-BUY
PS3 játék tartalmazza a letölthető PS Vita verziót is*
PS3
PlayStation®3
SONY
make.believe
"PlayStation" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" and "" are registered trademarks of Sony Corporation. All rights reserved. PlayStation® All-Stars Battle Royale ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Superbot. PlayStation®Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Sackboy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Third party characters and trademarks are licensed courtesy of their respective owners and protected by copyright and trademark laws. All rights reserved. *Cross-buy content only available for download once via PlayStation®Store. See eu.playstation.com/legal for more details.